

BRAVO
öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700 · hfl 5,50 · bfr 110 · Ptas 580 · FF 21,50
Nr. 3 März 2000 DM 4,50
ScreenFun
Mehr Spaß am Bildschirm
BRAVO ScreenFun
The Beach
Leonardos erster Thriller
Gelb, Gold und Silber: Die neuen Pokémon-Module
SPIELE
„Thrasher": Boarden, bis der Arzt kommt
„Crazy Taxi": Fun-Racer fürs Dreamcast
SPECIAL
Das gibt's für Dich auf der CeBIT 2000!
Zum Mitmachen: Radio im Internet
TRIX
„Tomb Raider IV" – Hilf Lara durch die tückischen Levels!
Nicht ohne Plan: „DK 64"-Karten
Rabatz im Dungeon
Nox
Genre-Meilenstein
The Sims
Gib Gummi mit Stil
Need for Speed: Porsche
Härter als Lara: Jill jagt Mutanten
Resident Evil 3
Deutsche Version im Test
Komplettlösung
Super-Poster
Mehr Spaß am Bildschirm
4 394316 204501 03
Kosten, Zubehör & SMS: So kriegst Du Dein Handy in den Griff!

Spiele ...und mehr

INHALT 3/00

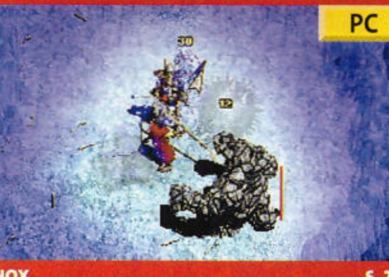
„Resident Evil 3": Jill knallt Monstern und Mutanten ihre Girlpower um die Ohren – Test (S. 22), kompakte Komplettlösung (ab S. 64) und Jill/Carlos-Poster im Heft!



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS S. 22

PC

THE SIMS S. 28



NOX S. 24

DIE HIGHLIGHTS DER CEBIT 2000 S. 8

HANDYS: TESTS, TIPPS & ZUBEHÖR S. 85

ANGESPIELT

CHARTS

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

HARDWARE

SOFTWARE

CONNECTIONS

KINO/TV

SPECIAL

RUBRIKEN

TIPPS & TRIX

3/00 TRIX ab Seite 49

ZUM SAMMELN!

für alle aktuellen Systeme

Alle Tipps getestet!

Alle Passcodes & Cheats in diesem Heft wurden überprüft und funktionieren!

SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – zu „Pokémon", „GTA 2", „FF VIII", „DK 64", „FIFA 2000", „Tomb Raider IV" u.v.a.

Nutzt dafür den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, 7 Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 49 und 126). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN »Trix per Post«
Postfach 200221, 80002 München
Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend zugeschickt.



FINAL FANTASY VIII: DAS GROSSE FINALE!



Haben immer gute Laune: Poké-Trainer Ash & sein Kumpel Pikachu kämpfen im Kino gegen Mewtwo (S. 5)

Pokémon

Gelbe Edition

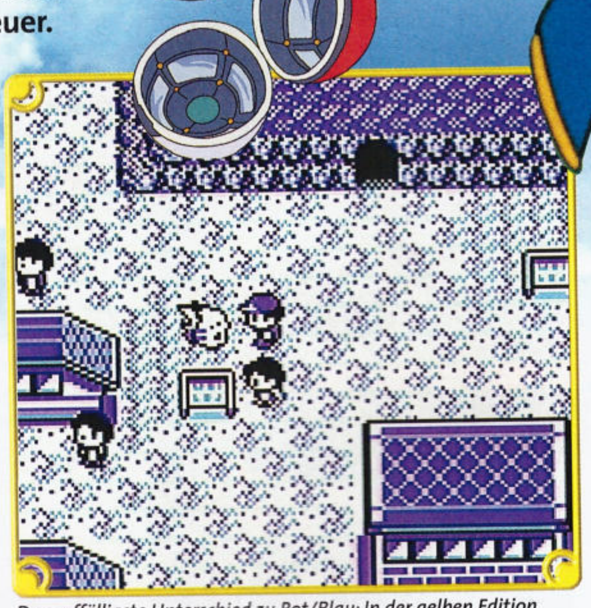
Gehen in der gelben Edition gemeinsame Wege: Ash (r.) und Pikachu

Pikachu ist der absolute Superstar unter den Pokémon. Deshalb widmet ihm Nintendo bald ein eigenes Game-Boy-Abenteuer.

Auch bei uns ist „Pokémon" ein voller Erfolg. Laut Nintendo wurden in den ersten zwölf Wochen bereits 800.000 Exemplare der Edition Rot/Blau verkauft. Unter den 150 Kreaturen ist Pikachu mit Abstand am beliebtesten. Er tritt darum nicht nur in seinem eigenen Spiel auf, sondern auch im Kino (siehe rechte Seite).

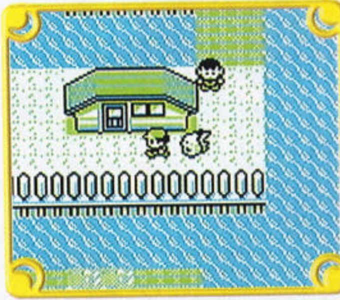
Im Wesentlichen ist die gelbe Edition identisch mit den bereits erschienenen „Pokémon"-Spielen und es lässt sich wechselseitig tauschen. Damit sich der Kauf aber auch für bereits kampferprobte Trainer lohnt, gibt es ein paar Unterschiede: **Zu Beginn des Abenteuers schenkt Dir Professor Eich Pikachu. Der mag allerdings nicht in einem engen Poké-Ball herumgetragen werden und läuft deshalb immer hinter seinem Trainer Ash her.** Außerdem ist der kleine Racker sehr harmoniebedürftig: Wenn Du Dich nicht genug um ihn kümmerst, ihn etwa nicht als Ersten kämpfen lässt, wird er immer trauriger. Doch ist Pikachu gut gelaunt, gibt's sogar Extras. Zudem ist geplant, die Figuren neu aufzuteilen und zu verstecken. Weitere Änderungen beziehen sich auf die Kämpfe: Die Fieslinge Jesse und James vom Team Rocket sollen häufiger auftauchen, und die Gym-Trainer sollen andere Pokémon benutzen als in der Rot/Blau-Edition.

Ein wirklich neues Game-Boy-Abenteuer kommt erst mit den Gold- und Silber-Editionen (s. Info-Kasten). Die Wartezeit versüßt Nintendo mit „Pokémon Pinball" und den N64-Spielen „Stadium" und „Snap". Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.


Der auffälligste Unterschied zu Rot/Blau: In der gelben Edition tapst Pikachu auf der Oberwelt hinter der Spielfigur her

BELLSPROUT :L29
DRAGONAIR :L30
HP: 79/ 87
DRAGONAIR
used THUNDER WAVE

Nichts wird Dir geschenkt: Die Kämpfe entstammen der Vorgänger-Version


Die Gym-Trainer warten im ganzen Spiel mit anderen Pokémon auf Dich

PC	PS	N64	GBC	E/D

Pokémon: Gelbe Edition
Rollenspiel

Start: Herbst 2000

Nintendo	für 1-2 Spieler

Ein Freudenfest für alle Pikachu-Fans: In der gelben Edition spielt die kleine gelbe Blitzratte die Hauptrolle

Text: Christian Henning

BRAVO ScreenFun AKTION!

Ein Pokémon-Fan darf sich freuen: Wir verlosen 1 „Pokémon"-Kollektion mit Game Boy Color, Edition Rot/Blau, Spieleberater, Link-Kabel und Pikachu-Pedometer. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 22.3.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

INFO

Pokémon: Goldene und Silberne Edition

In Amerika erscheinen viele Spiele viel früher als bei uns in Europa. „Pokémon Gold" und „Silber" machen da keine Ausnahme: Die US-Kids werden bereits im Herbst auf die Pirsch gehen können. Deutsche Fans müssen sich wahrscheinlich noch bis zum Jahr 2001 gedulden.

Aber das Warten lohnt sich: Diesmal handelt es sich um vollwertige Game-Boy-Color-Spiele, die grafisch noch besser aussehen sollen als die Vorgänger. Auch verspricht Nintendo etliche brandneue Pokémon sowie einige geheime Extras. Erstmals soll auch die Zeit eine Rolle spielen: Einige der über 100 neuen Monster sind sehr lichtscheu und können nur in der Nacht gefangen werden.

Wenn Nintendo seine Ankündigungen alle wahr macht, wird es in Gold/Silber auch Pokémon verschiedener Geschlechter geben, mit denen Du Deine eigenen neuen Kreaturen züchten kannst.

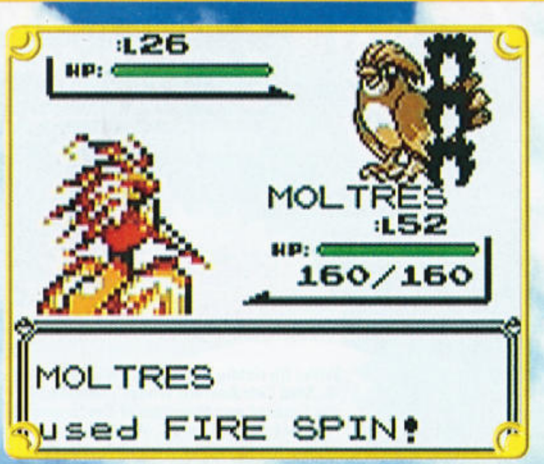
Voreilige Käufer der US-Version seien vorgewarnt: Spielstände aus amerikanischen oder japanischen Editionen können nicht mit deutschen getauscht werden!





In Japan können sich Pokémon-Fans an den Gold/Silber-Editionen bereits erfreuen


Erst warten, dann schnappen...



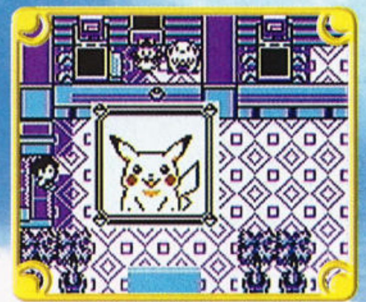
Die Welten der gelben Edition sind mit Rot/Blau identisch, aber wilde Pokémon werden nun woanders versteckt



Das Tauschen nimmt kein Ende: Zwölf Pokémon aus Rot/Blau werden in der gelben Edition nämlich nicht vertreten sein



Schwankt zwischen traurig und froh: Pikachus Stimmung spielt in „Pokémon Gelb" eine wichtige Rolle



Wahre Freundschaft: Behandelst Du Pikachu gut, dann hilft er Dir gern



Ich bin drin! Pikachu strahlt Dir auf dem Titelbild der gelben Edition entgegen



Über das Link-Kabel werden sich nagelneue Zweispieler-Modi spielen lassen



Ash bewahrt als Einziger nicht alle seine Kreaturen in Poké-Bällen auf

Der Countdown läuft: Ab 13. April flimmert das Abenteuer-Spektakel auch über deutsche Leinwände.

Pokémon Der Film



Ash und die Pokémon bereiten sich auf einen Kampf mit dem irren Piraten Kaizko vor

Mewtwo ist ein Pokémon und bösartig. Er wurde in einem Geheimlabor auf einer entlegenen Insel entwickelt: Er ist ein Klon, Mews genetische Kopie. Und – in diesem Wesen schlummern enorme psychokinetische Kräfte.

Dass Mewtwo so niederträchtig ist, liegt an einem miesen Experiment: Unter dem Vorwand, seine Hilfe zu brauchen, schickt ein Wissenschaftler den Ahnungslosen in eine virtuelle Welt. Dort muss Mewtwo gegen Artgenossen antreten. Zur Selbstverteidigung knockt er fünf Pokémon aus, dann gelingt es ihm, dem Spiel zu entfliehen. Er zerstört das Labor, weiß aber, dass in der Nähe noch eine Insel liegt. Dort heckt er einen teuflischen Plan aus: Er will die Menschen und alle Pokémon beherrschen. Doch Ash, Pikachu & Co. kämpfen gegen Mewtwo und weitere Schurken.

Das 75-minütige Zeichentrick-Abenteuer wirkt düsterer als die TV-Serie.



Im diesem Schloss entsteht Mewtwos Plan, die Welt zu versklaven



Pikachu weiß nicht, dass Mewtwo es auch auf Pokémon abgesehen hat



Noch vergnügen sich Ash, Pikachu & Co. bei einem fröhlichen Picknick



Pikachu erhält eine Einladung zu einem Pokémon-Fest von einer...



...attraktiven Botin des Gen-Pokémon Mewtwo. Wird er in die Falle gehen?

Legen sich mit dem missratenen Klon Mewtwo an: Ash und Pikachu



time 59:59.99 record

mccue -00:01.92
rogue +04:34.6
burnout +04:33.8
helmut
position 5/5

Fahr'n, fahr'n, fahr'n auf der Autobahn: Hier genießt Du die Rampenaussicht aus der Fahrerperspektive im realistischen 3D-Cockpit (PS)

BRAVO ScreenFun AKTION!

Willst Du richtig Gas geben? Wir verlosen 1 „Mad Catz Andretti Wheel", bestehend aus Lenkrad und Metallpedal-Set für noch mehr Fahrspaß am PC. Wir Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 22.3.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Need for Speed 5 Porsche Unleashed

Lass das Briefmarkenalbum vermodern – der Spieler von Welt sammelt lieber Porsches. Das neueste Modell aus der Racer-Hitserie „Need for Speed" simuliert ein halbes Jahrhundert deutscher PS-Geschichte.



Probefahrt auf einer der neun wunderhübschen Überlandstrecken – noch trübt keine Delle den Glanzlack des tiefblauen neuen Porsche Carrera (PC)

Mit der deutschen Fußball-Nationalmannschaft lässt sich bekanntlich kein Staat mehr machen. Dafür genießen zwei andere Exportartikel im Ausland immer noch höchstes Ansehen: Bier und Autos.

Electronic Arts verguckte sich in die Autobahn-geprüfte Wertarbeit von Porsche – und so steht das neueste „Need for Speed" ganz im Zeichen von Auspuffschwaden aus Stuttgart-Zuffenhausen. Im Gegensatz zu früheren Vertretern gibt es keine Auswahl zwischen verschiedenen Automarken. **Diesmal steuerst Du im ganzen Spiel nichts anderes als Porsche-Flitzer – und die gibt's bis zum Abwinken: Bei der Playstation-Version sind 50 Autos vorgesehen, die PC-Fassung soll sogar 80 Fahrzeuge enthalten.**

Im Modus „Porsche Evolution" startest Du Deine Fahrerkarriere anno 1948. In diesem Jahr wurde der Roadster 356 zugelassen, das erste Modell der Porsche-Markengeschichte. Mit diesem Oldie bestreitest Du die ersten Rennen. Im Lauf der Spieljahre werden neue Porsche-Autos zugänglich, die alle ihren historischen Vorbildern entsprechen. Das nötige Kleingeld für die schicken Neuwagen musst Du Dir durch Erfolge verdienen.

Aber auch Tuning und Reparaturen sind nicht billig: Ähnlich wie in „Need for Speed 4" kannst Du Schäden ausbügeln und Deine Autos aufrüsten. Der Werkstattbesuch fällt diesmal besonders lebensnah aus: Rund 700 Einzelteile aus dem Porsche-Katalog stehen zur Wahl.

Dadurch wird der Fahrzeug-Unterhalt zur reinsten Wirtschaftssimulation. Angebot und Nachfrage wirken sich ebenso auf die Preise aus wie die In-



Jetzt auch bei der Playstation-Version: Fahrgenuss ohne Dach im Cabrio. Dazu gibt's eine selbstlose Gummispende für den Asphalt... (PS)



Altstadt, wir kommen! Die Streckengrafik ist besonders detailliert (PC)



Wer seinen Alt-Porsche pflegt, kann ihn gewinnbringend verhökern (PC)



Schau mir in die Augen, Kleines: Porsche-Fans kommen voll auf ihre Kosten



Deutschland, ein Wintermärchen: Beachte den zum jeweiligen Porsche-Modell passenden Tacho, Rückspiegel und die bibberschöne Schlechtwetter-Grafik (PC)

flation. Beruhend auf Alter und Zustand berechnet das Programm stets den aktuellen Wert Deines Fuhrpark. So kann etwa ein 1964 gekaufter und über Spieljahrzehnte ordentlich gepflegter Porsche 911 später als Liebhaberfahrzeug ein Vermögen wert sein.

Bei „Factory Driver", der zweiten Spielvariante, übernimmst Du den Job eines Porsche-Testfahrers. Bei Demonstrationen führst Du kritischen Pressefritzen Fahrmanöver vor, ohne dabei der Teststrecke ein Hütchen zu krümmen. Am Tag darauf musst Du dann einen nagelneuen Porsche abliefern, ohne dabei auch nur einen einzigen Kratzer im Lack zu verursachen.

Wer einfach nur schnell Gas geben will, wird im Menüpunkt „Quick Race" drei Variationen für Instant-Rennen finden. Die allseits beliebten Polizeiverfolgungen aus „Need for Speed 3" und „4" sollen aber ausschließlich im Rahmen der anderen Varianten Gastauftritte erhalten.

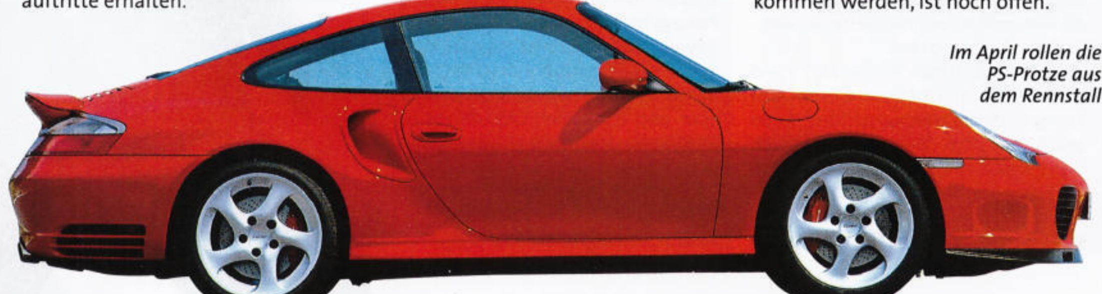
Auch in Sachen Grafik tut sich in der fünften Generation der traditionsreichen Serie viel. **Das 3D-Cockpit wird auf dem PC nicht nur historisch richtige Anzeigen je nach Wagen-Typ bieten, sondern auch neckische Animationsfeinheiten, wie etwa eine Hand, die realistisch Gänge schaltet.** Selbst die Kopfbewegungen des Fahrers werden simuliert.

Playstation-Besitzer werden auf einige Cockpit-Details verzichten müssen – hier setzt die langsam in Ehren ergrauende Hardware den Programmierern Grenzen. Kleine Neuheit am Rande: Erstmals können auch Sony-Piloten in Cabrios oben ohne fahren.

Deine Porsche-Sammlung wird auf neun europäischen Überlandstrecken ausgeführt. Die Straßen sollen mehr Abzweigungen, Alternativrouten und realistische Rampen bieten: Schlängelst Du lieber durch den Innenstadt-Verkehr, oder versuchst Du Dein Glück mit der Autobahn-Umgehung? Dazu kommen fünf geschlossene Rennstrecken. Dort finden vor allem Testfahrten statt.

Dank neu programmierter Fahrphysik wird die Bodenhaftung realistischer ausfallen. Die Programmierer wollen erreichen, dass jedes Modell ein individuelles Fahrgefühl bietet. Der Heckantrieb des 911 sorgt beispielsweise für eine besondere Übersteuerungs-Zickigkeit. Gleichwohl soll das traditionell unkomplizierte Fahrgefühl nicht gefährdet sein.

„Need for Speed 5" ist es übrigens zu „verdanken", dass „Gran Turismo 2" ohne offizielle Ebenbilder von Carrera & Co. auskommen muss. Electronic Arts hat sich die Porsche-Lizenz nämlich exklusiv gesichert. Ob sich auch künftige Folgen der Serie jeweils einer Automarke widmen oder auf die Herstellervielfalt früherer Jahre zurückkommen werden, ist noch offen.



Im April rollen die PS-Protze aus dem Rennstall

INFO

Fahrt Muscle Cars online in „Motor City"

„Porsche Unleashed" ist nicht das einzige neue „Need for Speed"-Rennspiel, das im Frühjahr erscheinen soll. Mit „Motor City" bereitet Electronic Arts obendrein einen viel versprechenden Online-Ableger vor.

Deine Autos: In „Motor City" kaufst, tunst und steuerst Du historische amerikanische Muscle Cars. **Deine Gegner** sind keine seelenlosen Computerfahrer, sondern richtige Menschen aus Fleisch und Benzin: Über das Internet treffen sich Fahrer aus der ganzen Welt zu einer Spritzpartie.

Die Wetteinsätze motivieren besonders: Neben Ruhm und Ehre steht viel Preisgeld auf dem Spiel, das man gut fürs Tuning seiner Oldtimer gebrauchen kann. **Liebevolles Styling** mit Jukebox-Menüs und züchtigen Pin-Up-Girls sorgt für die passende Nostalgie-Stimmung.

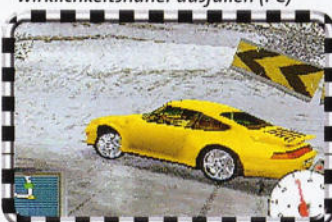
Die originelle Mischung aus American Graffiti und Multiplayer-Rivalität bestätigt einen heißen Trend: Online-Spiele sind ein boomendes Genre fürs 21. Jahrhundert.



Mit frisch frisierten Oldies fährst Du Rennen gegen menschliche Fahrer



Auch Karambolagen werden wirklichkeitsnäher ausfallen (PC)



Der Heckantrieb des 911er sollte sehr sensibel behandelt werden (PS)



Die neue Physik-Engine verspricht eine realistischere Straßenlage (PC)



Text: Heinrich Lenhardt

Ab 24. Februar ist CeBIT-Time. Die größte Computermesse der Welt startet ins neue Jahrtausend. Spick hier, wo's heiße News & Infos und tolle Geschenke gibt.



Diese Buttons zeigen Dir an, wo Neuheiten, Super-Shows oder Gewinne winken

INFO

Zur CeBIT. Wann, wo, wie?

Messedauer
Do, 24. Februar, bis Mi, 1. März 2000

Öffnungszeiten
Täglich 9 Uhr bis 18 Uhr

Eintrittskarten
An der Tageskasse kostet ein Tagesausweis stolze 60 Mark, ein Dauerausweis 140 Mark. Im Vorverkauf liegen die Preise bei 55 Mark (Tageskarte) und 120 Mark.
Schüler und Studenten kommen besser weg. Sie können sich für den Messesonntag und den letzten Messetag jeweils einen Sonderausweis für 25 Mark kaufen.

So kommst Du zur CeBIT
Vom Hauptbahnhof fahren regelmäßig Straßenbahnen zum Messegelände. Der Weg ist gut beschildert. Man kann auch mit dem Zug bis zum Bahnhof „Hannover Messe/Laatzen" fahren. Von dort führt ein Laufband zum Eingang bei Halle 13.

Alle Jahre wieder treffen sich die wichtigsten Anbieter von Computern und Zubehör, von Telekommunikation und Software-Lösungen in Hannover. Die CeBIT ist die weltgrößte Fachmesse für die allerneusten Technologien.

Das Messegelände umfasst rund 410.000 Quadratmeter. In diesem Jahr findet auch die Weltausstellung „Expo 2000" auf dem Messegelände statt. Darum gibt es neben den bisherigen 26 Hallen auf dem Freigelände zwischen Halle 13 und Halle 26 zusätzliche Ausstellungspavillons. Dort präsentieren vor allem die Telekommunikationsfirmen ihre neuen Produkte.

In den Hallen 11 und 13 zeigen vor allem die Hersteller von Prozessoren und Mainboards ihre Neuheiten. Die Halle 9 ist vor allem Sound und Grafik gewidmet. Erstmals ist auch die Halle 1 für alle spannend, die sich für Digitalkameras interessieren. Digitale Monitore und Fernseher, DVD-Player und DVD-Rekorder sowie CD-Brenner bestimmen das Bild der Halle 12. Die Telekommunikationsbranche zeigt vornehmlich in den Hallen 17 bis 26 ihre neuen „intelligenten" Handys.

► Sound, Grafik und Multimedia

Die absoluten Shooting-Stars im Multimedia-Bereich sind winzige MP3-Player, schnelle DVD-Player und -Rekorder sowie ultraflache TFT-Displays.

Halle 9 In dieser Halle findest Du alle wichtigen Anbieter rund um Sound, Grafik und Multimedia. Neben **noch schnelleren 3D-Grafikchips** wie dem **NVidia GeForce 256** oder **3dfx Voodoo 4 und 5** von **STB** kannst Du Dich vor allem über **neue MP3-Player und DVD-Rekorder** informieren.

TerraTec (D57) präsentiert mit dem **m3po** (s. rechts) den **ersten CD-Player, der auch Mp3-Files liest.** Am Sonntagabend gibt es hier auch einen Live-Gig der Kölner Band Brings.

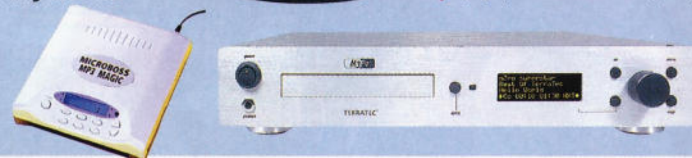
Totaler Spielspaß ist bei **Creative Labs** (D72) angesagt. In der **„3D Adventure-Pipe"** (die sich durch den gesamten Messestand zieht) stellen sich neuste Grafikkarten, Lautsprecher und Rock'n-Ride-Chairs sowie Soundblaster-Karten jedem 3D-Spielefan zum Praxistest. Bei der täglichen Stage-Show winken darüber hinaus auch noch Gewinne im Wert von mehr als 100.000 Mark.

Ebenfalls ein absolutes Messe-Muss: Bei **Logitech** (C61) siehst Du den **ersten kabellosen Trackball.** Siebenmal täglich kannst Du bei den Gewinnspielen von **Guillemot** (D71) Hardware gewinnen. Dazu gibt es eine scharfe Sound-Untermalung dank Techno-DJ und stimmstarker Live-Sängerin.

Auch hier lohnt sich eine Visite in Sachen Multimedia: **ATI** (C53), **Boeder** (E35), **Diamond** (C54), **Hauppauge** (A50) und **Matrox** (E36). Und in Halle 4 (A51) zeigt **Microboss** den **ersten MP3-Player für HiFi-Anlage und Auto.**



Topaktuell: neue große TFT-Displays (r.), MP3-Player für die HiFi-Anlage (u.l.) und ein CD-Player (u.r.), der MP3-Files liest



Halle 12 Hier gibt es Neues in Bezug auf Monitore, TFT-Displays, CD- und DVD-Player.

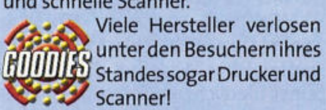
LG Electronics (C27) zeigt mit dem **LN-15A1** den **ersten LCD-Fernseher.** Er ist nur 25 Zentimeter tief und wiegt gerade mal 4,9 Kilo. **Pioneer** (C13) präsentiert neben Plasma-Displays und Surround-Sound einen **10-fach-DVD-ROM-Player.**

Bei **Traxdata** (A01) siehst Du erstmalig einen **12-fach-CD-Rohling – mit einem Speichervermögen von 99 Minuten oder 870 MB!** Bei diesen Ständen solltest Du ebenfalls unbedingt vorbeischauen: **Acer** (B04), **Hitachi** (D04), **Mitsumi** (D14), **Philips** (C36) und **Viewsonic** (B20).

► Drucker und Kameras

Schneller, hochwertiger und preisgünstiger sind die allerneusten Drucker. Und auch Digitalkameras bieten immer mehr Qualität für weniger Geld.

Halle 7 Die meisten Aussteller in der Halle 7 präsentieren kleine, leistungsstarke Farbdrucker, günstige Laserdrucker und schnelle Scanner.



Viele Hersteller verlosen unter den Besuchern ihres Standes sogar Drucker und Scanner!

Wer die neusten Trends im Printerbereich nicht verpassen will, sollte unbedingt die Stände folgender Aussteller besuchen: **Epson** (A14), **Fuji Electric** (B56/2), **Kyocera** (A46), **Lexmark** (B24), **Minolta** (C18), **Oki** (A36), **Pelikan Hardcopy** (C06/1), **QMS** (C18), **Samsung** (C68) und **Seiko Precision** (B30).

Halle 1 **Canon** (5b2) hat es erstmals in Halle 1 gezogen.



Dort zeigt der Hersteller mehrere neue Tintenstrahldrucker, bei denen die Farbtanks einzeln austauschbar sind. Dazu kommt mit der **Powershot S20** die **erste Canon-Digitalkamera mit einer Auflösung von 3,3 Millionen Pixel.** Auf einer ähnlich hohen Qualitätsstufe mit 3 Millionen Pixel befindet sich auch die **Olympus C-3000ZOOM** von **Agfa** (4d2).



Achtung: Wer **Musik vom Handgelenk** hören will, sieht sich bei **Casio** (7e10) die MP3-Uhr **WMP-1V** an.

► Prozessor und Mainboard

In Halle 13 versammeln sich die meisten wichtigen Hersteller von schnellen Prozessoren, aktuellen Mainboards und den neuesten PC-Systemen.

Halle 13 Nicht nur seine aktuellen Prozessoren zeigt **AMD** (D08) in der Halle 13. Hier siehst Du auch einen PC, der künftig dem **iMac** Konkurrenz machen soll. Er heißt **Easy Now**, ist ebenfalls sehr bunt und dank USB-Schnittstelle einfach zu nutzen. **Vobis** (C70) stellt den neuen **PC nach Maß** vor. Als Extras gibt's TFT-Displays, Sound-Systeme und Lautsprecher sowie Gamepads.

Wer sich für **die passenden Mainboards zu den aktuellen Prozessoren** interessiert, sollte bei diesen Firmen vorbeischauen: **Acer Computer** (D18), **Asus Computer** (E52), **A-Trend** (D83), **Chaintech** (E72), **Compaq** (C08), **First Internation Computer** (B08), **Lucky Star** (D83) und **NEC** (C58). Auch der PC- und Notebook-Hersteller **Toshiba** (D36) stellt dort aus.

Eine Überraschungs-Show und digitale Monitore und Speichermedien erwarten Dich bei **Sony** (C18).



► Digitale Kommunikation

Handys werden immer kleiner, farbiger und gleichzeitig vielseitiger. Dazu locken viele Provider mit supergünstigen Tarifen und Paket-Angeboten.

Halle 25 Hier stellen Anbieter von Telefonnetzen (analog und digital) sowie High-speed-Modems/ISDN-Anlagen aus.

Bei **Alcatel** (A06) kann man die **neusten Kabelmodems** bewundern. **Nokia** (F05) gehört zu der immer größer werdenden Anbietergruppe, die **leistungsstarke Handys** zeigen, **mit denen man auch im Internet surfen kann.** Es handelt sich dabei um so genannte WAP-Handys (WAP = Wireless Application Protocol).

Ebenfalls hoch interessante Geräte zeigen **Bosch Multimedia** (B46) und **Fujitsu Telecom** (F23) in Halle 16.

Halle 26 Vor allem in der Halle 26 findest Du die meisten anderen WAP-Anbieter.

Bei **Motorola** (E40) kannst Du das **allererste GSM-Tri-Band-Handy der Welt** erblicken: **Timeport P7389.** Damit kann man im D- und E-Netz sowie in Amerika telefonieren.

Auch **Ericsson** (D68) stellt ein neues (WAP)-Handy, Organizer und Telefonzubehör vor. Hingucker: eine **Freisprecheinrichtung, die bis zu zehn Meter vom Telefon funktioniert** – dank drahtloser **„Bluetooth"**-Technik. **Samsung** (C68) zeigt zum ersten Mal in Deutschland **eine Uhr, mit der man auch telefonieren kann** – die **WatchPhone** (siehe dazu SCREENFUN 1/00). Auch zu sehen ist das **MP3-Handy, ein Telefon, mit dem man auch MP3-Files abspielen kann.** In den Telekommunikationshallen und Pavillons trifft man auch die meisten Prominenten aus Show und Sport. Das gilt vor allem für Provider wie **Debitel** (Halle 25, B50), **Deutsche Telekom** (Halle 26, A01), **E-Plus** (Halle 25, B02), **Mannesmann Mobilfunk** (Pavillon 35, A01), **Talkline** (Halle 25, D23) und **Viag Interkom** (Halle 25, D50). Ausgesprochen spannend sind speziell diese Hallen und Pavillons auch für Geschenkejäger. Denn viele Firmen aus der Telekommunikationsbranche sind sehr spendabel.



Hip: das erste GSM-Handy für drei verschiedene Frequenzen

Text: Ulrike Goreßen · Foto: Christian Vogel (1) · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Ist noch schlimmer, als es aussieht: Ein Löwen-Monster bedroht Dein Volk

Black & White

Programmierlegende Peter Molyneux will sich mit seinem neuen Strategie-Programm einen bequemen Sitzplatz im Spiele-Olymp sichern.

Der Mann ist fast unverschämt kreativ! Programme wie die erstklassige „Populous"-Reihe, „Powermonger", „Magic Carpet" oder „Dungeon Keeper" gehören mit zum Originellsten, was Du Deiner Festplatte anbieten kannst. Mit dem 3D-Strategiespiel „Black & White" steht allen PC-Spielern jetzt ein weiterer möglicher Knaller ins computerisierte Haus.

Wie beim Vorgänger „Populous" greifst Du auch bei „Black & White" als gottgleiches Wesen in die Geschicke eines friedlichen Volkes ein. **Deine Untertanen wuseln als kleine Figuren durch eine wunderschöne 3D-Landschaft, bestellen ihre Felder, bauen Häuser und bekommen Nachwuchs.** Du selbst schlüpfst in die Rolle eines mächtigen Zauberers, der sich praktischerweise gleich in der Nachbarschaft eine Zitadelle hinbaut.

Jetzt wird's spannend. Mithilfe Deiner Zauberkräfte schnappst Du Dir eines der Lebewesen dieser Welt und bildest es zu Deinem Gehilfen aus. Das Helferlein entwickelt titanische Kräfte, wächst zu einem 30-Meter-Koloss heran und stapft wie weiland die Japano-Echse Godzilla durch den Urwald.

Selbstverständlich bist Du nicht der einzige Zauberer im Fantasyland. Andere, vom Computer gesteuerte Magier züchten sich ebenfalls ihre Riesen heran und schicken sie gegen Deine Titanen in den Kampf. Wer gewinnt, das zeigt sich im Sommer.



Stimmungsvoll: Eine Deiner Siedlungen wird vom Abendrot beschienen



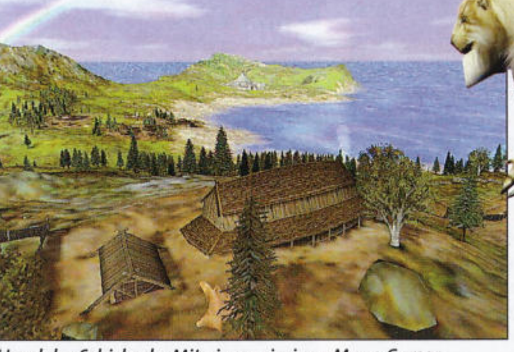
Mittagspause: Dein Riese hält seinen wohlverdienten Schönheitsschlaf



Jeder Zauberer im Spiel wohnt in einer eigenen unverwechselbaren Zitadelle



Kuh gegen Katze: Harmlose Haustiere verwandeln sich in beeindruckende Monster und kämpfen gegeneinander



Hand des Schicksals: Mit einem riesigen Maus-Cursor kannst Du Deinen Untergebenen direkte Befehle geben



Gut gebrüllt, Löwe! Ein freundlicher Titan

PC | PS | N64 | DC | D

Black & White
Echtzeit-Strategiespiel
Start: Sommer 2000
Lionhead Studios/EA | für 1-8 Spieler

Hält das Spielprinzip, was die schöne Grafik verspricht, dann wird „Black & White" ein Höhepunkt dieses Jahres

Text: Volker Weitz

Colony Wars: Red Sun

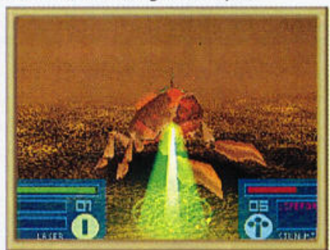
Klischees wurden in der „Colony Wars"-Reihe schon immer groß geschrieben. Genretypische Merkmale bestimmten diesen Weltraum-Shooter. Fehlerlosigkeit und rundum stimmiges Design sorgten jedoch trotz schwacher Innovation für ungetrübten Spielspaß. Und in „Colony Wars: Red Sun", dem im März erscheinenden dritten Teil, wird sich am Erfolgskonzept nichts ändern.

Du steckst in der Haut von Valdemar, dem im Traum ein Hologramm erscheint. Daraufhin kündigt er seinen Job und fängt an, Krieg zu führen. Ob für die Navy oder Liga ist dabei vorerst ganz egal – vor allem die Kohle zählt, mit der sich Valdemar neue Waffen und Systeme für sein Schiff kauft.

Hat Dein Held kräftig gespart, kann er auch einen neuen Fluguntersatz ersteigern. Doch der Weg zu den Credits ist beschwerlich, und die 50 Missionen werden kein Pappenstiel sein. Ähnlich wie in den Vorgängern fliegt man Einsätze im All oder auf Planeten – doch wirst Du Dir die passenden Missionen vorher aus einer Handvoll Aufträgen aussuchen. Dabei wird beschützt, aufgeklärt, zerstört und ganz nebenbei die Story um Valdemar weitererzählt.

Spielerisch eher konventionell, will in erster Linie die Präsentation punkten. **Orchestraler Soundtrack, tolle Zwischensequenzen und knackige Explosionen überzeugten schon in der Vorab-Version.**

Rumms! Die Explosionen sind fast das Schönste am ganzen Spiel



Die Bugs kommen! Diese außerirdischen Käfer kosten von Deinem Laser



PC | PS | N64 | DC | E/D

Colony Wars: Red Sun
Weltraum-Shooter
Start: März 2000
Psygnosis | für 1 Spieler
Wird nicht wirklich neu, wirkt aber gut aufgebohrt: Bombastische Weltraum-Action mit planetaren Intermezzi

Ground Control

Sich aufs Wesentliche beschränken, das eigene Spiel nicht überladen und trotzdem ein fortschrittliches Spielkonzept verwirklichen – das sind Punkte, die heute für ein erfolgreiches Spiel unglaublich wichtig sind. Beim schwedischen Programmierteam Massive Entertainment stehen diese Ziele an vorderster Stelle, und das Ergebnis wirkt schon jetzt äußerst ansprechend.

Mit ihrem Echtzeit-Strategiespiel „Ground Control" gehen die Skandinavier einen neuen Weg: Auf Basisbau und Panzerfabriken wird verzichtet, dafür liegt der Schwerpunkt in den Bereichen Kampftaktik und Schlacht-Strategie. Ort der Auseinandersetzung zwischen Deinen Truppen und religiösen Fanatikern ist der Planet Krig-7b. In gut 30 Missionen schickst Du Deine vorher ausgesuchten Einheiten durch unterschiedlichstes Terrain – Steppen, Wüsten, Graslandschaften und eisige Schneehügel wechseln sich ab. Genau so abwechslungsreich sollen auch die Einsatzziele gestaltet werden. Eroberungs-, Verteidigungs- und Aufklärungsmissionen stehen auf der Speisekarte des Generals. Allerlei verschiedene Formationen und Befehle werden Dir zur Steuerung Deiner Einheiten zur Wahl stehen. Große Spieltiefe will „Ground Control" allerdings aus der Einheitenvielfalt ziehen. Taktiker freuen sich schon auf unterschiedlichste Waffensysteme.

Optisch will „Ground Control" vor allem mit Effekten beeindrucken



Die kleinen Infanteristen können zerstörerische Raketenwerfer benutzen



PC | PS | N64 | DC | E/D

Ground Control
Echtzeit-Strategiespiel
Start: April 2000
Massive Ent./Sierra | für 1-8 Spieler
Beschränkt auf das wirklich Wichtige: Taktisch anspruchsvolle Echtzeit-Schießerei mit einer Menge Potenzial

MDK 2

Ohne Zweifel war es eines der neuartigsten, witzigsten und abgedrehtesten Spiele der letzten Jahre: „MDK" von Shiny. Höchstwertungen in der Presse und aufwendigste Öffentlichkeitsarbeit halfen aber nichts: Das Spiel lag wie Blei in den Regalen. Den meisten Spielern war die abstruse Slapstick-3D-Shooter-Adventure-Mischung höchst unheimlich.

„MDK 2" will erfolgreicher sein, ohne aber in Sachen Spieldesign schlichtere Wege zu gehen. **Spielerisch baut der Nachfolger klar auf „MDK" auf. Wieder wetzt Du mit Lack-Fan Kurt Hectic durch ein gefahrvolles 3D-Labyrinth, das aus insgesamt zehn Levels besteht. Mit dabei sind neue Gefährten: Die Forscherseele Dr. Hawkins und der sechspfotige Robo-Hund Max spielen in ein paar Levels die erste Geige.**

Je nachdem, welchen Charakter Du steuerst, ändert sich gezwungenermaßen Deine Vorgehensweise. So ist Max mit vier waffentragenden Pfoten äußerst schießfreudig, wärend der Doc mit Atom-Klops-Schleudern Feinde verwirrt oder gegeneinander ausspielt.

Natürlich freut sich Kurt wieder über den Scharfschützen-Modus und kuriose Extras. Ebenfalls dabei sind natürlich extra-gemeine Bomben, wie die kleinste Atombombe der Welt, das tragbare schwarze Loch oder die interessanteste Bombe der Welt. Geht es abgedrehter?



Kurts Scharfschützen-Sicht bringt jeden Feind unheimlich nahe (PC)



Militanter Knochen: Köter Max kann vier Waffen auf einmal benutzen (DC)



PC | PS | N64 | DC | E/D

MDK 2
Actionspiel
Start: April 2000
Interplay | für 1 Spieler
Das zweite „MDK" will dem Konzept des Originals treu bleiben: gut aussehend, kurios und total wahnsinnig

Wann kommt was?

März 2000

Beatmania: Europ. Edition
Konami – Musikspiel

Der Clou! 2
Neo – Strategiespiel

Shogun: Total War
EA – Strategiespiel

April 2000



Gunship 3
Hasbro/Microprose – Simulation

Simon the Sorcerer 3D
Hasbro/Microprose – Adventure

Star Wars – Ep. I: Jedi Power Battles
LucasArts – Actionspiel



Vampire: Die Maskerade
Activision – Rollenspiel

Vanishing Point
Acclaim – Rennspiel

Mai 2000



Giants
Interplay – Actionspiel

Juni 2000



Dark Reign 2
Activision – Echtzeit-Strategie

Fur Fighters
Acclaim – Actionspiel

Alle Angaben ohne Gewähr





Da haben PC-Spieler was in den Händen! Wir verlosen 3 x den Joystick „Hurricane" von Logic3 und 3 x einen Microsoft-Controller „Game Pad Pro". Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 22.3.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Text: Knut Gollert

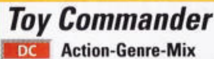
BRAVO ScreenFun **AKTION!**

Nahezu für jeden Spieler-Typ geeignet ist der super designte „Panther XL“-Joystick von MadCatz. Wir verlosen 1 Exemplar. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 22.3.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

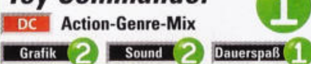


TOP-SPIELE IM HEFT

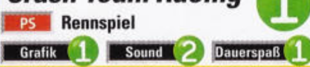
Die besten getesteten Spiele der letzten Monate



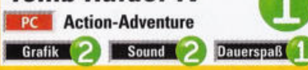
Toy Commander – 1
DC Action-Genre-Mix
Grafik 2 · Sound 2 · Dauerspaß 1



Crash Team Racing – 1
PS Rennspiel
Grafik 1 · Sound 2 · Dauerspaß 1

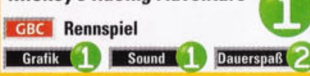


Tomb Raider IV – 1
PC Action-Adventure
Grafik 2 · Sound 2 · Dauerspaß 1

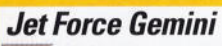


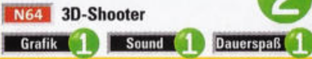
Mickey's Racing Adventure – 1
GBC Rennspiel
Grafik 1 · Sound 1 · Dauerspaß 2





Jet Force Gemini – 2
N64 3D-Shooter
Grafik 1 · Sound 1 · Dauerspaß 1







Dead or Alive 2

Entwickler Tecmo lässt die Fäuste sprechen

Gute Nachrichten für Fightspiel-Fans: Tecmo arbeitet gerade an der Dreamcast-Umsetzung des Arcade-Spiel „Dead or Alive 2“.

Wenn die ersten Bilder halten, was sie versprechen, erwartet Dich ein grafisches Feuerwerk, das sich hinter Namcos „Soul Calibur“ nicht verstecken muss. Bis zum US-Start am 10. März sollen zudem einige neue Spielvarianten eingebaut werden, etwa ein „Team Battle“-Modus.

Ein Erscheinungstermin für die europäische Version wurde zwar noch nicht genannt, aber spätestens bis Sommer dieses Jahres sollten die martialischen Kämpfer auch die deutschen Konsolen erobern.



Kasumi (l.) und Lei Fang (r.) sind zwei der fünf kampfstarken Schönheiten aus der Arena



Legobots

Bücher für Bastler

Mit dem „Lego Mindstorms Robotics Invention System“ konstruierst und programmierst Du Roboter. Wahre Tüftler vermissen jedoch eine genauere Erklärung der Lego-Programmiersprache. Dies leistet das Buch „Lego Mindstorms“ (Markt und Technik, zirka 30 Mark). Das englische Handbuch „The unofficial Guide to Lego Mindstorms Robots“ gibt Tipps für Robot-Programmierung mit Profi-Programmiersprachen (O'Reilly, zirka 50 Mark).



MP3 dabei!

Mini-Musikbox mit Uhrzeit

Mit dem „Wrist Audio Player“ präsentiert Casio eine Armbanduhr, die gleichzeitig als MP3-Player dient. Über einen PC mit Win98 ist es möglich, Musik aus dem Internet oder auch von einer CD im MP3-Format auf der Uhr zu speichern.

Über die mitgelieferten Kopfhörer kannst Du diese Musik-Tracks dann immer und überall genießen. Es lassen sich zwischen 16 und 33 Minuten Musik aufnehmen – je nachdem, welche Qualität die Aufnahme später haben soll. Die „Wrist Audio Player“ ist ab Juni 2000 in Deutschland zu haben. Der Preis ist mit zirka 700 Mark allerdings happig. Ach ja, die Uhrzeit sagt sie dafür natürlich auch noch an.

Die MP3-Uhr: eine Weiterentwicklung von Casios G-Shock



Günstig ins Netz

Endlich ein eigener Internet-Anschluss – aber welcher Provider ist der richtige? Sieh in dieser Tabelle nach: Wir berechnen jeden Monat neu die drei günstigsten Angebote für eine durchschnittliche Surfzeit von 5, 20 oder 50 Stunden im Monat. Die Telefonkosten sind bei allen Angeboten inbegriffen und beziehen sich auf die Zeit von 18 bis 21 Uhr.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Telefonkosten	Gesamtkosten Online	Info-Telefon/Fax	
Mobilcom Power	entfällt	3,3 Pf	inbegriffen	99,00 DM	(01805) 01 92 90	50 Stunden Surfzeit
Surf 1 – Surf 40	78,00 DM	3,7 Pf (40 Freistunden)	inbegriffen	100,20 DM	(06561) 955 60	
Talknet 1000	34,90 DM	3,49 Pf (1000 Freimin.)	inbegriffen	104,70 DM	(01803) 20 03	
Surf 1 – surf 20	39,00 DM	3,7 Pf (20 Freistunden)	inbegriffen	39,00 DM	(06561) 955 60	20 Stunden Surfzeit
Mobilcom Power	entfällt	3,3 Pf	inbegriffen	39,60 DM	(01805) 01 92 90	
Talknet 1000	34,90 DM	3,49 Pf (1000 Freimin.)	inbegriffen	41,88 DM	(01803) 20 03	
Mobilcom Power	entfällt	3,3 Pf	inbegriffen	9,90 DM	(01805) 01 92 90	5 Stunden Surfzeit
Surf 1 – Surf Basic	entfällt	3,7 Pf	inbegriffen	11,10 DM	(06561) 955 60	
Addcom	entfällt	3,9 Pf	inbegriffen	11,70 DM	(01805) 22 55 40	

Stand: 31.1.2000; alle Angaben ohne Gewähr

Foto: Roman Job (1)



Das „Worm Light" gibt es in allen durchsichtigen Game-Boy-Farben

Worm Light

Licht aus, Spot an!

Jetzt kannst Du auch im Dunkeln, etwa unter der Bettdecke, mit dem Game Boy Color und Game Boy Pocket daddeln. Die Lampe „Worm Light" von Interact wird direkt an den Link-Port des Geräts angeschlossen. Sie braucht also keine weitere Stromquelle. Dabei leuchtet die Weißlichtquelle stark und klar. Der flexible Schwenk-Arm ist individuell einstellbar. Preis: rund 25 Mark.

SUPERSHOW

Stars, Stars, Stars

Feiern bis zum Umfallen! Es war im wahrsten Sinne eine Supershow, die den 15.000 Kids in der Köln-Arena geboten wurde. Stars wie Echt, *N SYNC, Him, A*Teens oder Christina Aguilera heizten in der Halle richtig ein. Warst Du nicht dabei? Im TV wird für alle die Supershow noch dreimal ausgestrahlt.

16.00 RTL	26. FEBRUAR
17.00 RTL 2	5. MÄRZ
17.00 RTL 2	26. MÄRZ



Albert auf Reisen

Neuer Teil der Tüftel-Scheibe

Der schrullige Onkel Albert hat schon einmal für ein zauberhaftes Abenteuer gesorgt: In SCREENFUN 10/99 haben wir die CD-ROM „Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch" ausführlich vorgestellt.

Jetzt tischt der raffinierte Tüftler eine neue Geschichte auf. Folge Albert auf seiner Reise um die Welt. Ausgangspunkt ist ein Reisenotizbuch. Zu jedem der besuchten Länder gibt es eine Doppelseite. Und diese Seiten leben: Tiere krabbeln umher, Maschinen wollen in Gang gesetzt, Geheimgänge gefunden und Zauberer besucht werden. Wie im ersten Teil musst Du viele kniffelige Aufgaben lösen. **Fazit: Ein bezauberndes Rätselspiel!**

Preis: ca. 70 Mark; Macher: Tivola, 10178 Berlin 1

Das Reisenotizbuch: Ausgangspunkt für Abenteuer

Spieler's Café

THE GAMERS MATRIX

Münchens erste Gastronomie für Spieler



Modern, aber etwas kühl: die PC-Kneipe „Gamers Matrix"

Die Marktlücke getroffen hat man sicherlich: „Gamers Matrix" heißt Münchens verspieltester Gastronomie-Neuzugang. In diesem Bistro wird nämlich nicht nur verspeist, sondern auch bis zum Umfallen gespielt. 18 moderne PC laden auf zwei Stockwerken zum fröhlichen Zocken ein – knapp 30 aktuelle Spielhighlights stehen zur Wahl. Kostenpunkt: 12 Mark die Stunde – mit minutengenauer Abrechnung und einer Freispielstunde. Vor allem Netzwerk-Freunde haben richtig guten Spaß. Allerdings wären noch ein paar moderne Spielkosolen mit großen Fernsehern wünschenswert – und eine „verspieltere" Einrichtung. Mehr Infos gibt's unter: *www.gamersmatrix.de*



Das Roboter-Auto auf Missionsfahrt

Marsmobil

Eiskalter Job

Nomad heißt das Roboter-Auto, das momentan in der Antarktis in einer eiskalten Erprobungsmission unterwegs ist. Es operiert total selbstständig und soll in einigen Jahren auf dem Mars eingesetzt werden. Wer Nomad schon hier unten in der Antarktis live zuschauen will, geht ins Internet unter: *www.telepolis.de/tp/deutsch/special/raum/6595/1.html*

TICKER

BMW für „Need for Speed 4"

Für alle „Need for Speed 4"-Fans und alle, die gerne einen BMW-Roadster hätten, gibt's hier die Lösung. Ein James Bond-BMW M3 wartet auf Downloads unter: *www.needforspeed.com/hs_pc/show room.asp?nCar=18&download*

Wer weitere Super-Sportwagen bewundern will, der kann auch auf „Showroom" klicken und dort Schönheiten wie den Ferrari 550 Maranello oder einen McLaren F1 bewundern. Natürlich sind auch sämtliche Leistungsdaten verfügbar.



„Der Clou!" gibt's jetzt gratis

Die österreichische Spieleschmiede neo Software verschenkt das 1994 erschienene Spiel „Der Clou!". Dieser Einbruchssimulator war zu einem der erfolgreichsten Titel der Firma avanciert, ist aber im Laden leider nicht mehr erhältlich.

Wer will, kann die deutsche MS-DOS-Version im Internet downloaden unter: *www.neo.at/neo_flash4-d.html*

Übrigens: Noch in diesem Jahr erscheint der Nachfolger, „Der Clou! 2". Das Geschenk soll also auch Geschmack auf die nächste Jagd nach Beute machen.



Domains zum Nulltarif

Bisher kosteten Domains abhängig vom Software-Paket bis zu 200 Mark. Bei *www.freedoms.de* kann sich jeder zum Nulltarif eine Domain sichern. Man erhält unter anderem 20 MByte Speicherplatz sowie die Möglichkeit, sich gratis bei 50 großen Suchservern anzumelden. Dafür darf der Provider Freedoms auf nahezu einem Drittel der Seite ein Banner schalten. Freedoms will damit die Internet-Präsenz deutscher User vorantreiben. Wer will, kann sich auch noch gratis eine E-Mail-Adresse besorgen, und zwar unter: *www.freepage.de*



Spielspaß im Extra-Pack

Vier Zubehörteile zum günstigen Paketpreis

Für alle Game-Boy-Color und Game-Boy-Pocket-Spieler hat Interact ein günstiges Überlebenspaket zusammengestellt. Das ist drin: eine Lupe mit Licht (PowerZoom), ein griffiger Extra-Akku-Pack inklusive Netzteil (PowerGrip), eine robuste Transporttasche mit Extraraum für Zubehör und Spiele (PowerCase) und ein Tastenaufsatz (PowerControl). Mit diesem soll die Kontrolle des Steuerkreuzes und der Tasten verbessert werden.

Das Survival Pack gibt's in den Farben Transparent Purple, Coral Red und Jungle Green. Es kostet 60 Mark und ist damit 20 Mark günstiger, als wenn Du Dir alle Teile einzeln anschaffen würdest.

Info: www.interact-europe.de



Das Überlebens-Set für Game-Boy-Spieler: vier Extras in einem Paket



Die Uhr, die nicht tickt, sondern klickt: Casio-Uhr mit eingebautem Fotoapparat

Agenten-Uhr

007 wäre neidisch

Für alle, die schon immer einmal das echte Bond-Feeling erleben wollten, hat Casio jetzt eine Fotouhr entwickelt. Sie kann bis zu 100 Schwarzweiß-Fotos speichern und durch Infrarot an den PC weiterleiten. Ein Adapter sowie Software werden mitgeliefert. Leider hält die Batterie nur etwa sechs Monate.

Die „WQV-1 Wrist Camera", so der offizielle Name, wird ab Juni 2000 in Deutschland für 499 Mark erhältlich sein. Die üblichen Funktionen einer Uhr, wie zum Beispiel die Zeitangabe, sind natürlich auch vorhanden.

Info: www.casio.de

SCREENFUN-Handy

Mach mit beim Design-Wettbewerb!

Designen und gewinnen! Die Teilnahme ist ganz einfach: Gestalte die helle Fläche der hier abgebildeten Handy-Oberschale frei nach Deinem Geschmack. Jedes Motiv ist erlaubt, ob's nun ein verwegenes Muster oder ein fetziger Spieleheld ist. Aber Achtung: Ihr dürft nur die helle Fläche gestalten – ohne Tasten und Display!

Am Besten kopierst Du diese Seite. Einscannen oder ausschneiden geht auch.

Schick nach der Bearbeitung Deinen fertigen Entwurf an:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Kennwort „SCREENFUN-Handy"
Charles-de-Gaulle-Straße 8,
81737 München

Einsendeschluss ist der **29.2.2000**. Für die besten drei Entwürfe bekommen die Künstler ein persönliches LOOP-Handy mit Prepaid-Karte von Viag Interkom. Der Erste gewinnt zudem einen Spiele-Online-PC. Also ran an die Stifte oder an den PC!

Designt die helle Fläche dieses LOOP-Handys frei nach Eurem Geschmack...

...so könnte dann beispielsweise das LOOP-SCREENFUN-Handy aussehen!

So könnte sie aussehen, die geheimnisumwitterte X-Box



X-Box

Der Nebel lichtet sich

Die Zeichen stehen günstig: Angeblich hat Bill Gates der X-Box endlich seinen Segen gegeben. Das heißt, dass sie Anfang 2001 auf den US-Markt kommen könnte. In Fachkreisen vermutet man, dass die Konsole einen Grafikchip „Geforce 256 GPU", einen Athlon-Prozessor und ein DVD-Laufwerk enthalten wird. Darüber hinaus wird die X-Box wohl Internet-fähig sein. Es kursiert auch, dass schon 500 Millionen Dollar für die Markteinführung eingeplant sind, um die Microsoft-Konkurrenz zur bald erscheinenden Playstation 2 zu promoten. Dafür spricht auch ein möglicher Preis von nur rund 200 Dollar.

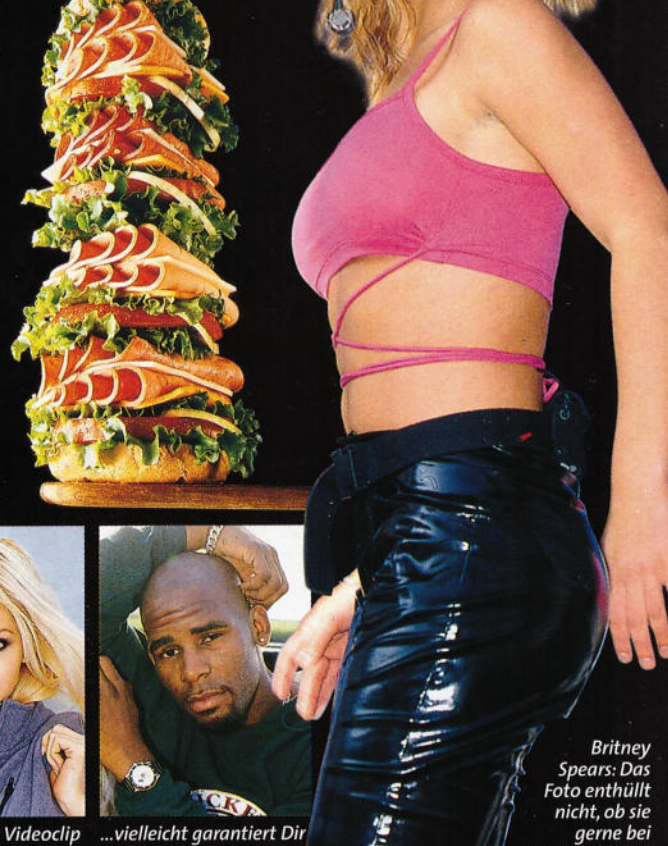
Fotos: Cinetext (1), BRAVO-Archiv (3), Christian Vogel (1)

VIVA-Burger

Britney und Big Mäc

Die Fastfood-Kette McDonalds und der Musiksender VIVA senden gemeinsam „McClip Call" (Mo-Fr, 14 Uhr 55), moderiert von Jessica Schwarz (siehe Seite 121). Ab 17 Uhr könnt Ihr dann aus drei Videoclips telefonisch einen Favoriten wählen. Unter all denen, die auf den Tagessieger gesetzt haben, wird am Sonntag ein Hauptgewinner ermittelt. Er erhält einen leckeren Preis von McDonalds und VIVA.

Zudem wird das VIVA-Logo auf Servietten und Tablettauflagen erscheinen, und McDonalds bringt in seinem Magazin „Kino News" Beiträge über den Sender. Ein VIVA-Burger ist allerdings noch nicht in Planung. Wirklich schade: Ein Britney-Burger oder ein leckeres Iglesias-Eis wären doch eine äußerst schmackhafte Ergänzung für das McDonalds-Menü.





Das könnten drei Tagesfavoriten sein: Enrique...



...oder der sexy Videoclip von Christina Aguilera...

...vielleicht garantiert Dir auch R.Kelly einen Preis

Britney Spears: Das Foto enthüllt nicht, ob sie gerne bei McDonalds isst

Dreamcast-Zubehör

Extras zum Träumen

Nach dem „amtlichen" Dreamcast-Zubehör von Sega und ersten Extras einzelner Fremdhersteller (siehe auch SCREENFUN 12/99) rollt nun eine wahre Zubehör-Welle über Deutschland.

Von MadCatz gibt es eine Laserwaffe, ein Gamepad und ein Lenkrad mit Pedalen. Interact erweitert sein Programm mit dem „V3 FX Racing Wheel". Neue Anbieter von Dreamcast-Zubehör sind Guillemot mit dem „Racing Wheel" im Ferrari-Design und Take2. Take2 bietet für zirka 75 Mark den Joytech-Controller an sowie für rund 190 Mark das „Jordan Grand"-Lenkrad.



Das Dream Wheel von MadCatz gibt's in Hellgrau und mit Schaltknüppel (ca. 110 Mark)

Im Renndesign: Take2s „Jordan Grand Prix"-Lenkrad (ca. 190 Mark)



Der „Dream Blaster" von MadCatz reagiert etwas zu langsam (ca. 80 Mark)



Interacts „V3 FX Racing Wheel" funktioniert auch ohne Pedale (ca. 140 Mark)



Das „DreamPad" von MadCatz gibt's in sechs pfiffigen Farben (ca. 60 Mark)

TICKER

Elektroschocks für Spieler

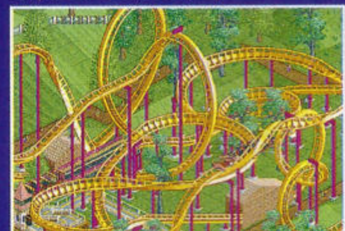
Auf dem Weg zur perfekten Simulation: In England wurde gerade ein Kopfhörer-Set entwickelt, das durch kleine Elektroden hinter den Ohren den Gleichgewichtssinn so anregt, dass jede Bewegung real nachempfunden werden kann, beispielsweise von Lara Croft – und zwar so, als stecke man in der Haut der Heldin! Die Technologie ist noch nicht im Handel erhältlich, Fachleute orakeln aber, dass der Preis unter 100 Dollar liegen wird, das entspricht etwa 200 Mark.



Perfekte Simulation: Solche Riesen-Headsets wie im Film braucht man bald nicht mehr

Amerika liebt Loopings

Am Jahresende zählt Amerika seine Spiele: Klar, Nintendos „Pokémon" beherrschten die Videospiel-Verkaufslisten. Überrascht darf man über den PC-Spitzenreiter sein: Das witzige „RollerCoaster Tycoon" von Microprose war der meistverkaufte PC-Hit 1999. 719.535 Exemplare wurden davon in den USA verkauft. Abgeschlagen auf den Plätzen: „SimCity 3000", „Age of Empires II" und „C&C 3: Op. Tiberian Sun".



Selbst gebaute Achterbahnen wie diese waren 1999 in den USA die heißeste Attraktion

Lara jumpt aufs Dreamcast!

Es war abzusehen, bestätigt wurde es allerdings erst jetzt: Laras letztes Abenteuer „Tomb Raider IV: The Last Revelation" wird noch im März für Segas flotte Konsole Dreamcast erscheinen. Spielerisch identisch, soll die 128-Bit-beschleunigte Lara vor allem optisch aufgebohrt sein. Dank schmerzfreien Texturen-Liftings und neuer Polygon-Implantate sei die Dame schöner denn je, so Publisher Eidos. Wir warten gespannt.



Sie soll besser aussehen als auf dem PC: Lara ist fürs Sega Dreamcast entflammt!

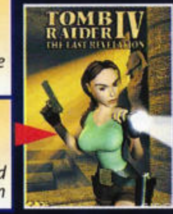







Eure Top 10

1. **C&C 3: Operation Tiberian Sun** – WESTWOOD STUDIOS/EA – PC
   (1) „C&C 3" hat sich gut eingebunkert, und die Mission-CD „Feuersturm" rückt schon an!
2. **Pokémon** – NINTENDO – GB
   (7) Pokémania: Schaffen die Taschenmonster nächstes Mal den Sprung auf Platz 1?
3. **Metal Gear Solid** – KONAMI – PS
   (2) Der Hit bald auch für PC? Spezial-Agent Solid Snake robbt sich schon mal warm...
4. **Age of Empires 2** – MICROSOFT – PC
   (5) Die anspruchsvolle Alternative zu „C&C": Fesselnde Ritter-Schlachten im Mittelalter
5. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – N64
   (3) Kleiner Junge ganz groß – Nintendos Referenzspiel ist einfach märchenhaft gut!
6. **Driver** – REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – PC, PS
   (4) Nur wenn Du das Gaspedal bis in die Ölwanne trittst, bleibst Du am Leben!
7. **Final Fantasy VIII** – SQUARESOFT – PC, PS
   (9) Leckerer Mix: Rollenspiel-Epos mit opulenter Grafik, toller Story und feinen Helden
8. **Dino Crisis** – CAPCOM – PS
   (13) Bei so viel Action haben die Dinos wahrlich keinen Grund, trauriger zu werden!
9. **Tekken 3** – NAMCO – PS
   (8) Lasst die Fäuste sprechen – dieser virtuelle Kampfsport ist kein Schlag ins Wasser!
10. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
   NEU! Geh'n wie ein Ägypter: Lara sucht im Land der Pyramiden nach verborgenen Schätzen



BRAVO ScreenFun AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr dazu steht auf Seite 130!

System Top 5



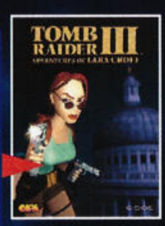

	PC	PLAYSTATION	NINTENDO 64
1	**C&C 3: Op. Tiberian Sun** – WESTWOOD/EA – Strategiespiel – ca. 90 DM	**Metal Gear Solid** – KONAMI – Action-Adventure – ca. 100 DM	**Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Adventure – ca. 90 DM
2	**Age of Empires 2** – MICROSOFT – Strategiespiel – ca. 80 DM	**Driver** – REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – Rennspiel – ca. 85 DM	**Donkey Kong 64** – NINTENDO/RARE – Jump&Run – ca. 100 DM
3	**Tomb Raider IV** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 85 DM	**Final Fantasy VIII** – SQUARESOFT – Rollenspiel – ca. 100 DM	**Banjo – Kazooie** – RARE/NINTENDO – Jump&Run – ca. 90 DM
4	**GTA 2** – TAKE 2 – Actionspiel – ca. 85 DM	**Dino Crisis** – CAPCOM – Action-Adventure – ca. 90 DM	**Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Actionspiel – ca. 90 DM
5	**Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 65 DM	**Tekken 3** – NAMCO – Fightspiel – ca. 45 DM	**Mario Party** – NINTENDO – Actionspiel – ca. 100 DM




P 20



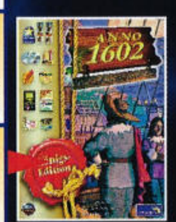

11 GTA 2
DMA DESIGN/TAKE 2 INTERACTIVE – PC, PS
(14) Wagen oder Leben! In der Gangster-Parodie wechselst Du Autos wie Unterwäsche



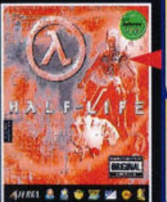
12 Tomb Raider III
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(6) Das dritte Abenteuer der kecken Archäologin rutscht überraschend aus den Top 10!



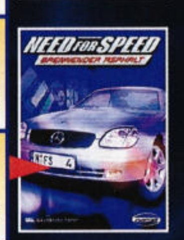

13 FIFA 2000
EA SPORTS – PC, PS, N64, GBC
(10) Das begnadete Fußballspiel knüpft nicht an die Charts-Erfolge der letzten Saison an



14 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(12) Bei diesen Preisen muss man reisen: Mit der neuen Königs-Edition in die Karibik!

15 Half-Life (dt. Version)
HAVAS/CENDANT – PC
(17) Professor, Sie haben da was an der Backe... 3D-Spektakel ohne Ecken und Kanten



16 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(11) Mit den PS-starken Rennboliden bringst Du spielend jeden Asphalt zum Glühen!

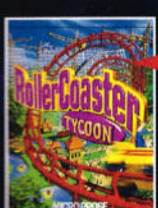




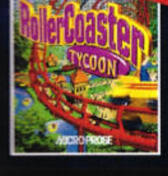
17 Die Siedler III
BLUE BYTE – PC
(15) Siedler in Not: Unaufhaltsam geht es mit den knuddligen Gesellen bergab



18 Gran Turismo
989 STUDIOS/SONY – PS
(19) Der König der Rennspiele fesselt weiterhin alle Tuning-Fetischisten und Speed-Freaks




19 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(16) Größer, höher, schneller – Deine Wunsch-Achterbahn kennt (fast) keine Grenzen

20 Donkey Kong 64
NINTENDO/RARE – N64
NEU! Die verrückte Affenbande ist wieder los! Diesmal machen sie das N64 unsicher...

Spiele für die Insel



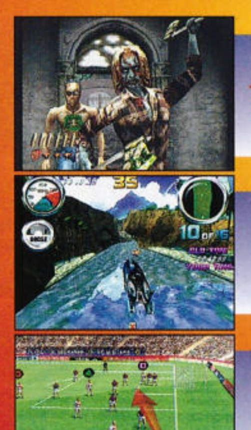


WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Lazy

Sänger der deutschen Pop-Band „Mr. President"

Mit „Up 'n Away" landete das Pop-Trio 1995 seinen ersten Hit. Mit dem Gute-Laune-Sommer-Hit „Simbaleo" stürmten „Mr. President" auch letztes Jahr die Charts. Nach der Veröffentlichung des neuen Albums „Spacegate" blieb Lazy etwas mehr Zeit zum Spielen. Seine Favoriten nennt er Euch hier.




1 The House of the Dead 2 (DC)
Hier geht's den Zombies an den Kragen – am besten zu zweit und mit Lightguns!



2 Hydro Thunder (DC)
Gnadenlos schnelles Power-Boot-Rennen mit supergenialer Grafik



3 FIFA 2000 (PS)
Realistische Fußballsimulation mit einfacher Steuerung und toller Stadion-Atmosphäre

Foto: Fryderyk Gabowicz (1)

New comer – Die höchsten Neueinsteiger




1 Theme Park World
BULLFROG/ELECTRONIC ARTS – PC
Bei dieser virtuellen 3D-Kirmes kannst Du Deine Attraktionen nicht nur bauen, sondern auch Probe fahren

2 Crash Team Racing
SONY – PS
Nach drei Jump&Run-Auftritten hat Crash Bandicoot seine Liebe zu schnellen Rennboliden entdeckt

3 Jet Force Gemini
NINTENDO/RARE – N64
An der Seite des Weltraum-Helden Juno plättest Du in diesem Action-Feuerwerk außerirdische Krabbeltiere



DREAMCAST

1. **Sonic Adventure** – SEGA – Jump&Run – ca. 110 DM
2. **Soul Calibur** – NAMCO – Fightspiel – ca. 100 DM
3. **Virtua Fighter 3tb** – SEGA – Fightspiel – ca. 90 DM
4. **Ready 2 Rumble Boxing** – KONAMI/MIDWAY – Fightspiel – ca. 110 DM
5. **Sega Rally 2** – SEGA – Rennspiel – ca. 110 DM



GAME BOY

1. **Pokémon** – NINTENDO – Adventure – ca. 70 DM
2. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
3. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 60 DM
4. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Jump&Run – ca. 45 DM
5. **Super Mario Land** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 45 DM



Most Wanted – Spiele, auf die alle warten




1 Diablo 2
BLIZZARD/HAVAS – PC
Genre: Rollenspiel
Erscheinungstermin: Juni 2000



2 Tekken Tag Tournament
SONY/NACMO – PS2
Genre: Fightspiel
Erscheinungstermin: Ende 2000



3 MSR: Metropolis Street Racer
BIZARRE CREATIONS/SEGA – DC
Genre: Rennspiel
Erscheinungstermin: Sommer 2000

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SNES: Super Nintendo
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Sega Dreamcast

Das grüne Kästchen zeigt an, dass das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.
Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

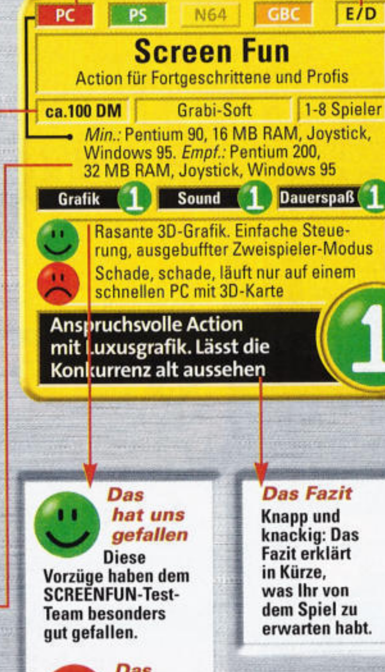
Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.
Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.



Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten



Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.



Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.



Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.



Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.



Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.



Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören „Turok 2", „Unreal", „Unreal Tournament" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur" sowie Spiele-Hit-Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert: „Mario Kart 64", „Formel Eins 99", „F-Zero X" und die Serien „Need for Speed" und „WipEout".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „System Shock 2", die „Final Fantasy"-Serie und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Kazooie", „Donkey Kong 64" sowie die Hit-Serien „Super Mario", „Crash Bandicoot" und „Spyro".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler" sowie die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

RESIDENT EVIL NEMESIS

Was passieren kann, wenn ein Chemiekasten ohne Aufsicht herumsteht, das wissen Horror-Fans seit dem ersten „Resident Evil". Jetzt holen die Mutanten zu einem neuen Schlag aus!

Eigentlich ist Raccoon City eine unscheinbare Stadt irgendwo in den USA. Doch seit ein rätselhafter „Laborunfall" geschah und die Spezialeinheit S.T.A.R.S. anrücken musste, ist es mit der Beschaulichkeit aus und vorbei. Agentin Jill Valentine hatte ihren Job bei S.T.A.R.S. eigentlich schon an den Nagel gehängt, nachdem sie als eine von Wenigen die Ereignisse in „Resident Evil" überlebt hatte. Doch da nun Hunderte Zombies durch die Straßen schlurfen, muss sie erneut zur Waffe greifen und sich zur Wehr setzen.

Aber Achtung vorab: Dieses krasse Adventure ist absolut nichts für zarte Gemüter und Spielernaturen, die Horrorspiele schlecht wegstecken!

Mit voll gespannten Nerven steuert man Jill durch die Straßen und Gebäude von Raccoon City. Neben neuem, schnelleren Schuhwerk wurden der Heldin auch eine 180-Grad-Wendung und einige Nahkampftechniken spendiert. So kann Jill Monsterattacken ausweichen und nagende Mutantenhorden per Knopfdruck abschütteln. Zudem sind explosive Fässer und Bomben in der Stadt verteilt, die sich mit gezielten Schüssen in die Luft jagen lassen und alle Monster im Umkreis eliminieren.

Ebenfalls neu ist das Mix-System, um Munition für die acht Basis-Feuerwaffen des Spiels herzustellen. **Wie in „Dino Crisis" (siehe SCREENFUN 11/99) kombinierst Du verschiedene Pulver, um die Produktion von einfachen Patronen bis hin zu Explosivgeschossen voranzutreiben.**

Der Rest des Spiels verläuft in nahezu gewohnten Bahnen: Viele verschiedene Gegner, eine Handvoll Mini-Rätsel und stets die Angst im Nacken, hinter jeder Ecke könnte ein neuer Mutant lauern – oder gar der Nemesis! Denn dieser Chemie-Unfall aus dem Umbrella-Labor verfolgt Dich quer durchs ganze Spiel. Spurtschnell und mit mächtigen Pranken (später mit langen Tentakeln) ausgestattet, verwandelt er jede Begegnung zum Kampf auf Leben und Tod.

Damit das Spiel auch nach dem ersten Durchdaddeln reizvoll bleibt, wurden Mini-Abzweigungen eingebaut. Diese Alternativwege sind zwar zahlreich, leider aber nicht sehr umfangreich und kaum spielentscheidend. Dafür lassen sich fünf Zusatzkostüme



Die Heldin Jill Valentine hat's nicht leicht: In den Kellern der Stadt ist nämlich der Wurm drin – da hilft nur ein Großkaliber



Riesig, böse und monsterstark: Der Nemesis verfolgt Dich durchs gesamte Spiel und wird dabei immer gefährlicher



Auch Grufties kommen nicht zu kurz, denn selbst auf dem Friedhof erheben sich die Toten aus ihren Gräbern



Packende Story, hollywoodreif in Szene gesetzt: Der Söldner Carlos stellt sich als wichtiger Verbündeter heraus. Im Spielverlauf schlüpfst Du sogar in seine Haut

INFO

Aus rot mach grau

Um einer Indizierung vorzubeugen, wurde „Resident Evil 3: Nemesis" für den deutschen Markt überarbeitet und verändert. Hier einige der auffälligsten Anpassungen:

- Das Blut der Zombies ist grau statt rot.
- Den Untoten können keine Körperteile mehr abgeschossen werden.
- Werden die Hauptfiguren gebissen, so bluten sie nicht mehr.
- Im Zusatzspiel gibt's für erlegte Zombies keinen Zeit- und Geldbonus mehr. Das steigert den Schwierigkeitsgrad noch.
- Tote Zombies lösen sich auf, statt in einer Blutlache am Boden liegen zu bleiben.

Bis auf den letzten Punkt fallen die kosmetischen Veränderungen spielerisch kaum ins Gewicht. Da im ersten „Resident Evil" scheinbar tote Zombies bisweilen wieder aufstanden, wurde mit dieser Entschärfung auch ein Stück Grusel entfernt.

EVIL 3



Auf die Knie, Sterblicher: Wer Nemesis in die Fänge gerät, muss sich um seine Rentenversicherung keine Sorgen mehr machen...

Die Übersichtskarten lassen sich sogar zoomen! Ohne diese hilfreiche Option könntest Du Dich sehr leicht verlaufen...

Zombies, mutierte Hunde, Hunter, Riesenspinnen – in „Resident Evil 3" wartet ein Horror-Kabinett

Gegen PAL-Balken und Geschwindigkeitsverlust wurde leider nichts getan, dafür wurden alle Texte eingedeutscht

Häufig kannst Du zwischen zwei Spielverläufen wählen, was ein weiteres Durchspielen noch reizvoller macht

und eine hammerharte Bonus-Mission freispielen (siehe TRIX ab Seite 64).

Die Soundkulisse gehört mit zu den stimmungsvollsten Untermalungen, die je auf der Playstation zu hören waren. Bekannte und neue Grusel-Tracks werden durchbrochen von krachenden Explosionen und dumpfen Monsterlauten. Die starre, aber äußerst fein gezeichnete 3D-Optik ist mit detaillierten Polygonfiguren und Grafikeffekten durchsetzt – ebenfalls überzeugend und atmosphärisch. Spektakulär soll übrigens auch die 3D-Optik des baldigen Adventures „Resident Evil: Code Veronica" fürs Dreamcast werden.

Um einer drohenden Indizierung zu entgehen, wurde „Resident Evil 3" einer umfangreichen kosmetischen Behandlung unterzogen (siehe Info-Kasten). Das mag Horror-Fans zwar missfallen, doch geht letztlich kaum Atmosphäre verloren, außer dass erlegte Zombies sich in Luft auflösen und nicht mehr liegen bleiben, um eventuell doch noch einmal aufzustehen. Damit fehlt ein gutes Stück Nervenkitzel. Insgesamt erwartet die Fans damit ein entschärftes, aber nicht minder spannungsgeladenes Adventure. Dank der Neuerungen und der flotten Steuerung ist Raccoon City durchaus eine gruselige Reise wert.

Polygon-Lifting macht Jill & Spiel schöner!

Vor rund drei Jahren erschien das erste „Resident Evil" mit Jill Valentine (Bild unten) und Chris Redfield in den Hauptrollen.

Während Chris dem Umbrella-Konzern in Europa auf der Spur ist, wurde Jill für „Resident Evil 3: Nemesis" rekrutiert. Wie viele Fortschritte seit „RE" in punkto Grafik gemacht wurden, ist auf diesen beiden Bildern deutlich zu sehen.

PC | **PS** | N64 | DC | D

Resident Evil 3: Nemesis

Action-Adventure für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Capcom/Eidos | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

☺ Sinnvolle Neuerungen, hervorragende Sound-Untermalung, viele Gruseleffekte

☹ Im Vergleich zu Genre-Vertretern etwas zu kurz und zu geradlinig

Nur für Hartgesottene! Der aktuelle Grusel-Zenit mit einem äußerst anhänglichen Nemesis 1

Text: Michael Martin

Im Sumpf von Nox triffst Du unscheinbare Irrlichter, die Dich mit tödlichen Blitzen angreifen. Links siehst Du das geöffnete Zauberbuch

Flotter Dreier: Das Charakter-Trio bietet relativ viel Abwechslung

Der mächtige Steingolem kämpft an der Heldenseite gegen ein paar Oger

Die untoten Zombies können nur mit Feuer endgültig „beruhigt" werden

Nox

Zoff im Märchenland: Die Hexe Hecubah greift mit zwei gierigen Händen nach der Macht – und Du willst sie stoppen!

Hecubah ist von Beruf Make-Up-Spezialistin und nebenbei Hexe

Chaos regiert Nox. In einem nicht enden wollenden Krieg zwischen den Necromancern im Norden und den braven Menschen im Süden bleibt kein Stein auf dem anderen. Da beamt ein kosmischer Unfall Dich, einen netten Mechaniker aus Florida, ins zerrüttete Zauberland.

Das Klischee folgt auf dem Fuß: Die Rückfahrkarte zum geliebten Wohnwagen gibt's erst, wenn Nox gerettet und die fiese Hexe Hecubah mit dem mächtigen „Staff of Oblivion" erschlagen wurde. Als Magier, Beschwörer oder Krieger durchstreifst Du die Ländereien in Nox, um die Dir übertragenen Aufgaben zu lösen.

In bewährter „Diablo"-Weise marschiert Dein Held durch schräg von oben gezeigte Wälder, Städte und Dungeons. Unterwegs plaudert er mit netten Leuten, verprügelt weniger nette Oger oder kauft bei Händlern neue Waffen und Rüstungen.

Je nachdem, für welchen Charakter Du Dich zu Beginn entschieden hast, spielst Du die Jagd nach der Hexe auf drei verschiedene Wege. Zwar sind die zu besuchenden Orte im Lande Nox nahezu identisch, die Reihenfolge und Gegner, die Dich erwarten, unterscheiden sich aber stark. Der Krieger zum Beispiel kämpft im Zauberturm gegen eine Meute Zauberer, während der Beschwörer am selben Platz auf Unmengen Feuerdämonen trifft.

Ebenso sehr unterscheiden sich die Spielelemente der drei Figuren. Das Prinzip, das schon „Diablo" so erfolgreich gemacht hat, wurde noch weiter ausgebaut, die Charaktere unterscheiden sich noch stärker. So kann nur der Beschwörer Feinde „überzeugen", auf dass sie seinen Befehlen folgen. Nur der Magier kann Fallen legen. Und nur der Krieger kommt in den durchschlagenden Genuss des Schwerts oder des praktischen Rundbumerangs. Zudem unterscheidet sich auch das Zauberspruch-Potenzial von Beschwörer und Magier beträchtlich.

Genug Abwechslung wird in Sachen Charaktere also geboten, dafür hätte „Nox" spielerisch etwas mehr Feinschliff vertragen. Der „Diablo"-Nachahmer wirkt weniger rund und atmosphärisch nicht so dicht wie Blizzards drei Jahre altes Rollenspiel. Auch wenn er um ein Vielfaches größer und aufwendiger erscheint, mehr Spaß als dieser Klassiker macht „Nox" nicht.

Unverzeihlich ist dabei, dass es keinen Mehrspieler-Modus gibt, in dem Du mit Freunden im Team Monster verkloppst. Die eingebauten Deathmatch-Modi sind zwar gut gedacht, machen aber nicht halb so viel Spaß.





Heldenwahl: Kraft, Geschick oder Geist?

Der Krieger

Schnell, stark und unglaublich gesund, ist der Krieger der geborene Nahkämpfer. Er hat der Magie gänzlich entsagt und darum auch die meisten Schwierigkeiten mit allzu flinken Zauberern.

Dafür ist er der einzige Charakter, der **Schwert und Schild** beherrscht. Als Fernwaffe besitzt er Shuriken, also Wurfsterne, oder das tolle **Chakrum**, eine Art Bumerang.

Der Beschwörer

Diese Mischung aus Magier und Krieger schießt am liebsten mit **Bogen oder Armbrust**. Die zahllosen magischen Pfeile schlagen zudem gut durch.

Als besonders fruchtbar erweist sich aber seine Fähigkeit, Kreaturen zu beschwören/überzeugen und kleine **Bomben** zu zaubern. Diese unterstützen Dich je nach Befehlsgabe im Kampf.

Der Zauberer

Das körperlich schwächste Mitglied des Trios ist der Zauberer. Nur mit einem wenig schützenden Umhang, knapp einer Handvoll Hitpoints und dem krüppeligen **Holzstock** ausgestattet, darf er sich mit niemandem auf Nahkämpfe einlassen. Seine Blitze und Feuerbälle sind seine Hauptwaffe, die Möglichkeit, **Fallen** zu legen, ein netter Zusatz.

Solche Massenkämpfe gibt's zum Glück erst zum Schluss

Die grünen Oger folgen den Necromancern

Ui, ist das schön bunt! Wer stirbt, lässt sein gesamtes Inventory fallen

Beim Händler wird Ausrüstung gekauft und notfalls repariert

Dieser Krieger ist einen Level aufgestiegen. Dein Kämpe kann maximal den 10. Level erreichen

Die Eiswüste: Hier bekommst Du es mit wahren Skelett-Horden zu tun

Für Schnelldenker: Wer nicht zerlasert werden will, der legt schleunigst die Schalter um

Hallo Rätsel? In diese Öffnungen musst Du zwei Schlüssel bugsieren

Piekst ganz schön: Deine Gegner sind bis an die Zähne bewaffnet

Text: Knut Gollert



In diesem Gemäuer gibt's Ungeheuer: Draculas Schloss taucht immer alle 100 Jahre aus dem Nichts auf

Adeliger Blutsauger im Fetzenmantel: Dracula hat Durst

Bloß keine grauen Haare wachsen lassen: Cornel tritt mit Waffen und Magie gegen Graf Dracula an

Castlevania – Legacy of Darkness

Knapp ein Jahr nach dem Sieg über die Zombies und Blutsauger in „Castlevania 64" ist das Böse wieder auferstanden. Als Werwolf springst Du los, um den Vampirjägern Reinhardt und Carrie zu helfen.

Neuer Held vor bekannten Feinden: Viele spukten bereits im ersten Teil herum

Auch die Motorrad-Rowdys semmeln wieder durch den Vorgarten

Diese Spieleserie ist im wahrsten Sinne des Wortes unsterblich: Seit der japanische Hersteller Konami im Jahr 1986 Graf Dracula aus der Gruft erweckte, vergeht kein Jahr, in dem sich nicht ein neuer Held dem Höllenfürsten stellt. Mit dem 3D-Debüt der Serie ließen sich der Graf und seine Häscher Anfang 1999 zum ersten Mal auf dem Nintendo 64 blicken (siehe Info-Kasten). Jetzt folgt das Update.

Würde das N64 mit CDs arbeiten, anstatt mit Modulen gefüttert zu werden, dann wäre „Legacy of Darkness" vermutlich als Add-On- oder Scenery-Disk erschienen: Das Spiel enthält nämlich viele Monster des ersten Teils, ähnliche Grafikelemente und über weite Strecken hinweg sogar die Architektur des Vorgängers.

Das ist auch gleich der größte Kritikpunkt: Die Burg besitzt viele bereits bekannte Türme, Säle und blühende Parkanlagen. **Nur ein kleiner Teil der Dracula-Burg ist unbekannt – etwa das zusammenbrechende Labyrinth des „Ruinenturms" –, den Rest gab's in etwas anderem Arrangement bereits in „Castlevania 64".** Zu den wenigen völlig neuen Abschnitten gehören weiterhin klingenstarrende Schlossmauern, ein nebliger Ruinen-Level sowie ein holzgetäfelter „Kunstturm".

Zusätzlich zum Level-Recycling wurden auch Extras, Waffen und Rätsel aus dem ersten Teil einfach noch einmal verwendet.

Reinhardt und Carrie, die beiden heldenhaften Knoblauchschwinger aus dem ersten Teil, sind ebenfalls wieder mit dabei. Du musst sie jedoch – wie den mit Pistolen bewehrten Neuling Harry – erst freispielen.

Dagegen steht Dir der weißhaarige Cornel von Anfang an als Vampirjäger zur Verfügung. Der möchte seine Schwester Ada aus der Burg des Spitzzahns retten, ist aber selbst nicht frei von okkultem Fluch: Cornel ist ein Lycantroph, eine angriffslustige Mischung aus Mensch und Wolf. Mit dem seitlichen Taster wirst Du zum Tier und nutzt die überlegene Kampfkraft des Werwolfs – schade, dass Konami dem



Skelett-Mikado: Dank Zielhilfe erwischst Du die Gegner relativ einfach

Munkelt im Dunkeln: Dracula hat Cornels Schwester entführt

Freund oder Feind? In Draculas Schloss unterhält sich Cornel mit mysteriösen Zeitgenossen

Mondsüchtig: Cornel kann sich in einen starken Wolf verwandeln

Beißt sich so durch: Auch in Menschengestalt ist der Held Cornel sehr stark

Power-Up: Findest Du das richtige Extra, wirst Du magisch befördert

Harry macht Krach: Mit diesem Ritter ballerst Du jeden Gegner in die Hölle zurück

INFO

„Castlevania 64“

Der Vorläufer von „Legacy of Darkness“ erschien im Frühjahr 1999 fürs N64 und wurde in SCREENFUN 5/99 mit der Note 2 bewertet. Für „Castlevania“-Fans war dieses 16-MByte-Modul der erste komplette 3D-Auftritt des Blutsaugers. Bekämpft wurde Dracula von Peitschenschwinger Reinhardt Schneider (siehe Bild) und der braven Hexerin Carrie.

Die Handlung von „Legacy of Darkness“ wurde zeitlich vor dem Vorgänger angesiedelt. Cornel spielt die beiden bekannten Helden als alternative Charaktere im Laufe des neuen Abenteuers frei.

„Giib miirr Hiirrn“: Frankensteins Monster attackiert Held Reinhardt

Lycantrophen kein weiteres Zusatztalent spendierte.

Um zerbröselnde Treppen und bös rotierende Guillotinen zu überleben, kann Cornel spurten, auf dem Hosenboden schlittern und springen. Er wehrt sich im Nahkampf mit Wolfskrallen, auf Distanz schleudert er magische Blitze. Eine Spezialattacke steht ihm je nach Power-Up in drei verschiedenen Stärkegraden zur Verfügung. Sie richtet sich wie üblich nach einem davor gesammelten heiligen Gegenstand – wie Weihwasser, Opferdolch oder Kruzifix – und wird mit kleinen Herzen gespeist, die Du unter Fackeln und Lampen findest. Seltener sind fette Schweinshaxen, die geschlagene Wunden heilen und einen bedrohlich gesunkenen Energiebalken wieder auffüllen können.

Vor, im und über dem Schloss spielt Konami im neuesten „Castlevania“ alle bewährten Stärken der Serie aus: Von düsterer Musik und gruseligen Soundeffekten begleitet, turnt Dein Held durch groß angelegte 3D-Szenarien. Er muss jeden Sprung pixelgenau timen und gleichzeitig mit Schlägen oder Magie gegen Geister und Dämonen kämpfen. Kollege Harry geht die Sache etwas ruhiger an: Durch eine Ritterrüstung geschützt, läuft er mit seiner stets geladenen Pistole im Anschlag durch das Gemäuer und erledigt seine Widersacher mit Silberkugeln.

Kaum verbessert wurde leider die stellenweise verwirrende Kameraführung, was keine der drei möglichen Einstellungen ganz ausmerzen kann. Auch über ein paar Grafikfehler werden aufmerksame Spieler wieder stolpern. Dass die Fortsetzung optisch trotzdem fitter wirkt als das unscharfe 3D-Debüt, verdankt sie der höheren Auflösung durchs Expansion Pak, etlichen Detailverbesserungen und neuen Spezialeffekten. Im Großen und Ganzen folgt „Legacy“ aber auch hier wieder den audiovisuellen Vorgaben des ersten Teils.

Das Jump&Run-Adventure ist stimmungsvoll, frustriert Einsteiger aber durch sehr knifflige Fight- und Hüpf-Passagen. Doch wer anspruchsvolle Sprung- und Lauf-Action mag und sich durch die große Ähnlichkeit zum Vorgänger nicht stören lässt, wird die Reise nach Transsilvanien nicht bereuen.

Unkraut vergeht nicht: Selbst wenn Du Zahnseide-Spezialist Dracula bezwingst, steht er in „Castlevania 64“ wieder auf

PC | PS | N64 | DC | D

Castlevania: Legacy of Darkness
Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 120 DM | Konami | 1 Spieler

• unterstützt Expansion Pak, Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Bessere Grafik dank RAM-Pack-Unterstützung, fantasievolle Levels und Story

Fehler des Vorgängers übernommen, nervige Kamera, überladene Steuerung

Atmosphärisch dichtes, aber allzu vertrautes Adventure mit vielen Monstern und Fallen 2

Text: Winnie Forster

Knapp vorbei ist auch daneben: Die Sprungpassagen sind haarig

The Sims

Die Hausfrau zickt, die Kinder versagen in der Schule, die Waschmaschine streikt, und das Bankkonto leidet an Schwindsucht: In Maxis' digitaler Puppenstube geht es zu wie im richtigen Leben.

Montag, 7 Uhr
Mein Luxuskörper ist abgebraust, gepudert und duftet nach Veilchen. Jetzt kann der neue Tag kommen!

Dienstag, 22 Uhr
Mal wieder Dauerstress mit den Damen. Ich muss mich wohl oder übel für eine der beiden entscheiden.

Mittwoch, 19 Uhr
Beziehungsdiskussionen ohne Ende. Ohne meine geliebte Espresso-Maschine würde ich das nicht durchstehen.

Mein Gott, wie konnte es nur so weit kommen? Abgerissene Klamotten, ungepflegte Haare, Bierbauch und gammelnder Unrat in allen Ecken Deiner Sozialwohnung. Die Fische treiben tot im Aquarium herum, Deine Frau ist längst durchgebrannt und die „lieben Freunde" zerreißen sich nur noch die Mäuler über Dich.

Dabei hatte alles so schön angefangen. Frohgemut ist Dein Sim in die nagelneue Wohnung gezogen, hat sich einen guten Job gesucht und gleich eine Einweihungsparty geschmissen. Freunde an allen Ecken und Enden – doch dann lief ihm das Leben aus dem Ruder. Ein paar Feste zu viel, und er war seinen Job los. Jetzt wachsen ihm die Schulden über den Kopf, und er steht vor dem sozialen Aus.

Tja, dumm gelaufen! **Wenn Deine Schutzbefohlenen in „The Sims" eine Zukunft haben sollen, dann musst Du ihren Lebensweg genau planen.**

Ganz nach Deinem persönlichen Geschmack startest Du das Spiel entweder mit einem einzelnen Sim oder gleich mit einer ganzen Familie. Mit einem begrenzten Geldvorrat bezieht Deine Truppe das neue Heim. Je nach ausgewählter Immobilie wird eine Grundausstattung an Möbeln geboten, für Luxusausstattung und Elektronik-Schnickschnack zahlst Du extra. Designermöbel, ein Profi-Herd oder der begehrte Plasmabildschirm für die Heimkino-Anlage gehen arg ins Geld.

Dein Sim braucht also einen Job, damit das nötige Kleingeld in der Kasse klingelt. Ist diese erste Hürde genommen, arbeitet er sich hoffentlich vom mittellosen Hilfsarbeiter bis zum solventen Manager mit Luxusvilla vor.


Hier ist für jeden Geldbeutel das passende Grundstück im Angebot



Vor dem Spielstart bastelst Du einen frischen Sim zur weiteren Verwendung



Du kannst jederzeit die Sims wechseln und eine neue Karriere starten



High-End-Stuhlgang dank High-Tech-Klo: Mit so einer edlen Schüssel macht Körperpflege wieder Spaß



Baumodus: Mit der Maus und dem nötigen Kleingeld pflanzt Du Dir einen schicken Pool in den Garten



Geschafft! Dein Leitender Angestellter steigt in seine neue Viper und fährt in den Sonnenuntergang

Montag, 6 Uhr Drecks-Wecker! Komme nur schwer aus den Federn. Muss heute unbedingt etwas für die Gesundheit tun.

Party on! Die Mädels aus der Nachbarschaft fühlen sich sichtbar wohl

INFO

Die Sims im Netz

Bist Du ein „Sim"-ulant mit Internet-Anschluss, dann solltest Du unbedingt die offizielle Homepage an der Adresse **www.thesims.com** besuchen.

Auf dieser deutschsprachigen Seite findest Du als registrierter Käufer allerlei nützliche Zusatz-Tools, die das Leben Deiner Sims noch komfortabler gestalten.

Diverse Editorprogramme ermöglichen den Entwurf von eigenen Sims oder dem persönlichen Tapetenmuster.

Mit einer virtuellen Webkamera, die ebenfalls zum Download bereitsteht, kannst Du wichtige Ereignisse im Leben Deiner Sims festhalten und zur allgemeinen Bewunderung ins Netz stellen.

Besonders nett: Entwickler Maxis wird in regelmäßigen Abständen neue Möbel, Gebrauchsgegenstände und Figuren ins Netz stellen. Die kannst Du herunterladen und problemlos als Mini-Programm in das Hauptprogramm einbauen. Deine Sims wissen dann automatisch, wie sie den neuen Gegenstand benutzen können.

Man spricht Deutsch: die gepflegte „Sims"-Homepage im Internet



Küchenbrand! Tja, Du hättest das neue Rezept besser nicht ausprobieren sollen

Bis zu diesem Ziel wird heftigste Klickarbeit von Dir gefordert. Mit der Maus gebietest Du über den Tagesablauf Deines Sims. Du bestimmst, wann er aufsteht, wann er aufs Klo geht oder die Blumen gießt. Ob er sich ein Steak in die Pfanne haut, eine erfrischende Runde im Pool dreht oder die naturblonde Nachbarin zum Plausch einlädt. Wenn sich Dein Sim dabei als Charmeur erweist, steht vielleicht bald eine Hochzeit ins Haus, und Du hast ein frisch gebackenes Ehepaar unter Deinem Kommando.

Kommt Nachwuchs, muss eine größere Bleibe her, die Du fertig kaufst oder mittels Bau-Menü selber bastelst. Vom Grundriss bis zur Farbe der Tapeten hast Du dabei die alleinige Bauaufsicht. Problemlos gesteuert wird das süchtig machende Spektakel mit der Maus. Diverse Info-Menüs verraten Dir alles über Lebensqualität, Karrierestand und Fähigkeiten Deiner Miniaturfamilie.

Nach drei „SimCity"-Programmen beglückt Ideenschmiede Maxis mit einer neuen, hoch originellen Spielidee. Hast Du die digitale Puppenstube gestartet, gibt es kein Entkommen mehr! Die Lebensgestaltung der Computertruppe spielt sich so locker flockig, dass Du die sparsame Grafik großzügig übersehen wirst und stundenlang gebannt vorm PC hockst. Wenige Programme bieten ähnlich viel Spieltiefe.



PC | PS | N64 | DC | E/D

The Sims
Simulation für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	EA/Maxis	1 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95/98, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95/98

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Übersichtliches Menü- und Steuerungssystem, motivierender Spielverlauf

Schwache Grafik, hohe Hardware-Anforderungen, kein freier Sonntag

Der Originalitätsbolzen unter den Simulationen – nur noch richtiges Leben ist spannender! 1

Sonntag, 15 Uhr Endlich! Ich bin gerettet! Die Mädels ziehen beide bei mir ein, und wir führen ab heute eine Ehe zu dritt :-)

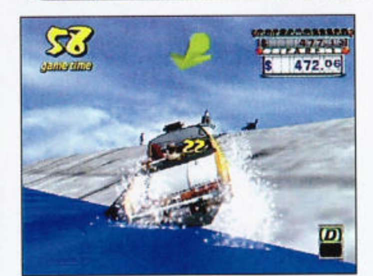
Sozialfall: Du hast versagt, und der Sim wohnt ab jetzt neben dem Mülleimer

Text: Volker Weitz

CRAZY TA



Sobald der Fahrgast sein Ziel genannt hat, zeigt Dir ein grüner Pfeil (o.M.) den direkten Weg


Kleine Abkühlung gefällig? Wer nicht aufpasst, landet schon mal im Wasser


Kombinierst Du viele „Crazy Moves", erhöhen sich Deine Combo-Punkte!



You're a great driver! Wer seinen Fahrgast schnell abliefert, erringt einen Zeit-Bonus



Um zu überprüfen, wie viel Strecke noch zurückzulegen ist, kannst Du per Knopfdruck das gewünschte Ziel einblenden (l.)



Produkt-Placement an jeder Ecke: Der Levi's Store ist nur einer von vielen bekannten Geschäften, die den Wegrand säumen

CRAZY TAXI – Die tollkühnen Fahrer

Axel



Alter: 21 Jahre
Sein Auto: Axel steuert ein durchschnittliches Taxi, das dank des ausgewogenen Handlings sehr angenehm zu fahren ist.

B.D. Joe




Alter: 25 Jahre
Sein Auto: Auch wenn man es der Karre nicht ansieht, Joes Taxi ist das schnellste im Feld. Trotzdem bleibt es relativ leicht zu steuern.

Gena

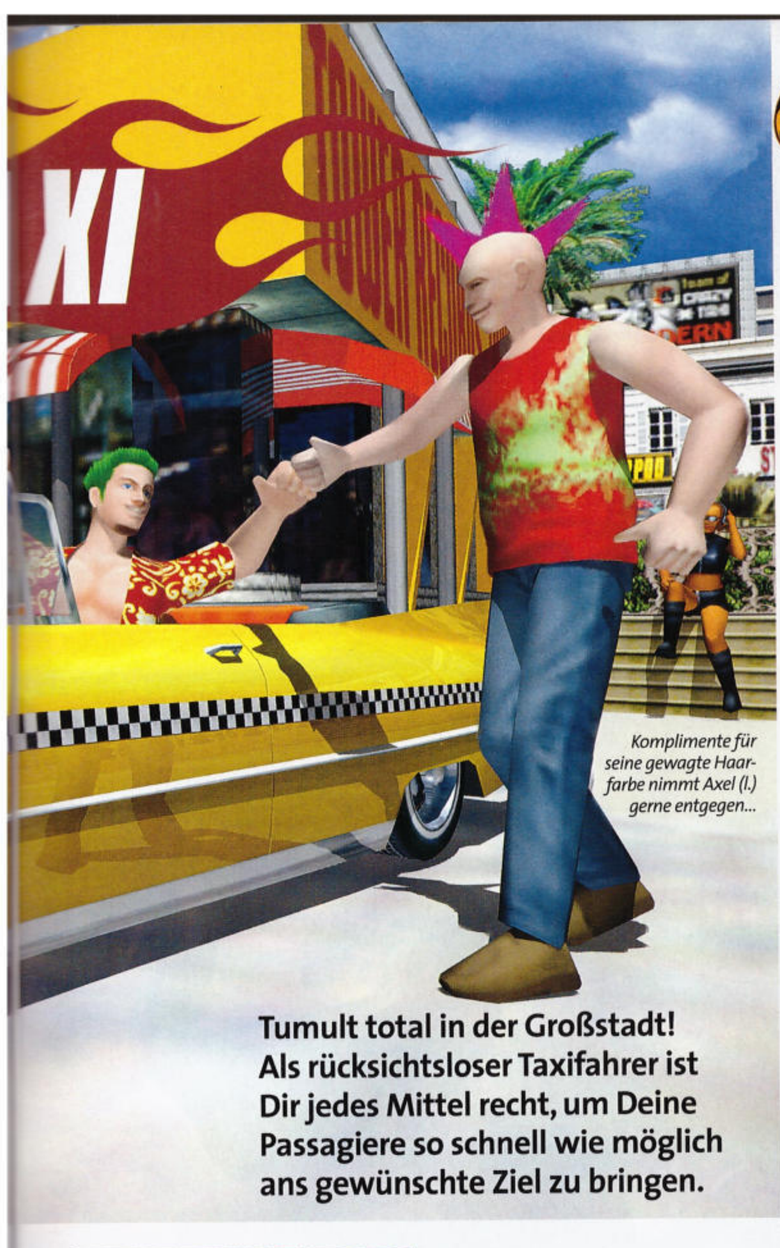


Alter: 23 Jahre
Ihr Auto: Klein und leicht – in Sachen Beschleunigung hängt Gena alle anderen ab. Aber das geringe Gewicht wirft sie bei Unfällen zurück.

Gus



Alter: 42 Jahre
Sein Auto: Sein schweres und behäbiges Taxi ist zwar das langsamste, aber einmal in Fahrt, räumt es spielend den Verkehr zur Seite!



Komplimente für seine gewagte Haarfarbe nimmt Axel (l.) gerne entgegen...

Tumult total in der Großstadt! Als rücksichtsloser Taxifahrer ist Dir jedes Mittel recht, um Deine Passagiere so schnell wie möglich ans gewünschte Ziel zu bringen.

CRAZY TAXI – Der „Crazy Box"-Modus



Ziieehhh: Beim Weitspringen ist eine schnelle Beschleunigung sehr wichtig

Nervenaufreibend – in knapper Zeit drei Fahrgäste durch die Stadt chauffieren

Heiße Kurven: So eine Übung verlangt dem Fahrer ein gutes Timing ab

Spaßig: Innerhalb von 45 Sekunden musst Du 20 Riesenballons zum Platzen bringen



Aus Begeisterung über Deinen Fahrstil vollführt dieses Mädel wahre Freudensprünge!



Innerhalb des grünen Kastens (o. M.) musst Du Deinen Passagier abliefern



Erreichst Du das Ziel nicht rechtzeitig, springt der Kunde aus dem fahrenden Taxi

High Noon in der Großstadt, und Du bist mittendrin! Am Steuer eines lässigen langen amerikanischen Taxis kämpfst Du Dich durch den Berufsverkehr – immer das große Geld vor Augen. Selbst ein Stau kann Dich nur wenig stören, wenn Du auf der Suche nach Fahrgästen über den Asphalt bretterst: Kurzerhand weichst Du auf Gehwege, Bahngleise oder Parkanlagen aus, um nicht ins Stocken zu geraten.

Potenzielle Kunden erspähst Du leicht: Neben penetrantem Winken und Rufen zeigt auch ein farbiges Symbol über den Köpfen ihre Bereitschaft an, einen bezahlten Höllentrip in Deinem Taxi zu wagen. Das Zeichen verrät Dir zudem die Entfernung des gewünschten Orts: Rot und Orange stehen für kurze Distanzen, Gelb und Grün für längere Strecken.

Hast Du erst mal einen Fahrgast aufgesammelt, lotst Dich ein grüner Pfeil zum Ziel. Da Dir Häuser und Geschäfte den direkten Weg versperren, musst Du meistens einige Umwege in Kauf nehmen. Profis, die die Stadt wie ihre Westentasche kennen, können mit versteckten Abkürzungen einige Sekunden gut machen und so besonders rasch ihre Ladung abliefern. Wenn das Zeitlimit allerdings abläuft, springt Dein Passagier verärgert aus dem Taxi – und Du gehst leer aus!

Tollkühne Fahrweise und gelungene Stunts werden nicht nur mit Jubel und Kreischen honoriert – auch die Bezahlung steigt mit jedem Manöver. **Schaffst Du es, eine Vielzahl an gewagten Überholvorgängen auszuführen und Dich, ohne anzuecken, zwischen den Blechkolonnen durchzuschlängeln, winken zusätzliche Combo-Punkte.**

Als Spielvarianten steht neben Arcade noch ein zusätzlicher Original-Modus zur Auswahl. Er lockt mit einer völlig neuen City. Beide Städte kannst Du entweder mit verschiedenen Zeitlimits in Angriff nehmen oder nach den Arcade-Regeln spielen. In diesem Fall musst Du eine vorgegebene Zeit durch schnelles Abliefern der Passagiere so lange wie möglich aufrecht erhalten. Läuft sie ab, wird abgerechnet: Je nach Betrag erhältst Du eine andere Führerscheinklasse als Auszeichnung, und das verdiente Geld wird als Highscore gespeichert. Die „Crazy Box"-Levels (siehe Kasten oben) ermöglichen Dir zudem, Deinen Fahrstil durch Erlernen von Special-Moves zu perfektionieren.

Hier offenbart „Crazy Taxi" jedoch seine größte Schwäche: Nachdem die Städte erkundet sind, reizt nur noch die Möglichkeit, mehr Kohle zu scheffeln. Versteckte Charaktere und Autos sucht man genauso vergebens wie Tuning-Möglichkeiten oder Missionen.

Technisch begeistert „Crazy Taxi" in allen Belangen. Zahlreiche Autos, Busse und Passanten tummeln sich auf den Straßen und erzeugen mit der wunderschönen und detaillierten Grafik eine tolle Atmosphäre. Auch die gelungene Sounduntermalung trägt einen enormen Teil dazu bei: **Die krachende Punk-Rock-Musik der Bands The Offspring und Bad Religion sorgt für viel Spaß beim Cruisen.** Als Abrundung bringen auch die witzigen Kommentare der Fahrgäste ausgelassene Stimmung.



Text: Michael Stapf

Winterurlaub geplatzt? Board zerbrochen? Kein Problem. Denn im vierten „Cool Boarders“ stehst Du Tricks, bei denen selbst Cracks die Bindung platzen würde.



Hallo, Powder! Tiefschnee ist ein Traum für Boarder. In „Cool Boarders“ bremst er allerdings ungeheuer

Acht verschiedene Boardgrabs gibt's im Spiel

Cool Boarders 4

Boarder sollten rechtzeitig beliefert werden. Ein Snowboard, das im März geliefert wird, kommt einfach zu spät. Ein „Cool Boarders“ ebenso. Optimisten halten dafür, dass die längere Entwicklungszeit ein besseres Spiel garantiere. Pustekuchen! Der vierte Teil wurde wieder etwas verbessert, vergrößert und gleichzeitig eine ganze Ecke langweiliger.

Im Turnier oder auf Testfahrt saust Du durch fünf Wintersport-Spots auf der ganzen Welt. Jedes Mal stehen fünf Disziplinen auf dem Programm: In Downhill und Boarder Cross gewinnt, wer als Erster unten ist, während in der Half Pipe, im Slope-Style- und im Big-Air-Contest der punktbeste Brettfahrer siegt.

Hast Du an einem Spot gewonnen, geht's zum nächsten, in dem sich die Gegner etwas härter geben und die Strecken etwas komplizierter sind. Als Bonus darfst Du an jeder Location vorgegebene Rekorde brechen, um in den Genuss einer Spezialdisziplin zu kommen, wie beispielsweise dem „Powder-Race“ in Vermont.

Doch wirklich packen kann „Cool Boarders 4“ trotzdem nicht. **Das Spiel ist zu unrealistisch (1080°s in der Half-Pipe?), die Strecken sind vor allem beim Boarder Cross zu langweilig und die Abläufe sehr wiederholungsanfällig.** Auch die schnelle, aber triste Grafik und die Musik, die nicht mitreißen kann, versetzen Boarders Blut nicht in Wallung. Fans der Serie schnallen zwar wieder die Softboots fest, bei „MTV Snowboarding“ wären sie aber an der leistungsfähigeren Adresse. Dieser Konkurrent bietet neben viel guter Musik nämlich auch noch Spaß.

In der Pipe geht's unnatürlich hoch hinaus. Fette Big-Air-Tricks sind kein Problem

Weil's gut für mein Board ist – ein kuscheliger Railslide schärft die Kanten

Während eines Boarder-Cross-Rennens darfst Du Gegner sogar schubsen

Tolles Tutorial: Im Trickmaster-Modus erlernst Du die Tricks der Profis

PC | **PS** | N64 | DC | E

Cool Boarders 4
Actionspiel für Einsteiger

ca. 100 DM	Sony	1-4 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	3	3

☺ Intuitive Steuerung der zahllosen Tricks, lizenzierte Boarder-Weltklasse

☹ Musikalisch dröge, optisch nur ordentlich, sehr unrealistisch

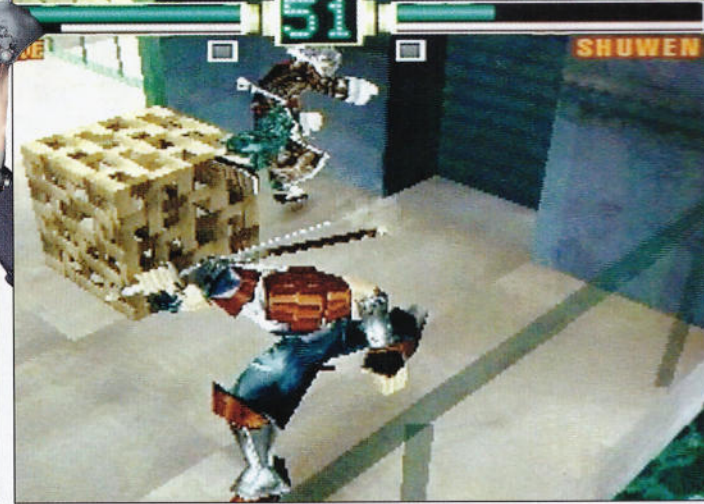
Spannend wie 'ne blaue Piste: Der vierte Kaltbrett-Fahrer stolpert leider ins Mittelmaß — **3**

Text: Knut Gollert · Foto: Wojciech (1)

Ehrgeiz

Cloud und das größte Brotmesser der Welt

Held Cloud hat „Final Fantasy“ entsagt und zückt das Schwert in einem Fightspiel.



Verteilt da jemand Geschenke? Die Kisten enthalten Wurfmesser und Extras



Spielwiese: Die Arenen könnten unterschiedlicher und unebener nicht sein



Tifa Lockhart ist „Final Fantasy VII“-Spielern bereits als wahre Kämpfernatur bekannt

Obwohl der blonde Star aus „Final Fantasy VII“ schon ein großes Schwert besitzt, will er die mächtige Klinge Ehrgeiz erobern. Doch diesen frommen Wunsch teilt Cloud noch mit 17 weiteren Kämpfern, mit denen er sich in gnadenlosen Duellen messen muss.

In kleinen 3D-Arenen stürzt Du Dich auf den Gegner und lässt dabei keine List ungenutzt. Entweder wird der Feind durch einen Frontalangriff überrascht und mit spektakulären Hit-Combos windelweich geprügelt, oder Du greifst erst mal zur Hasenfuß-Taktik, um Dir eine bessere Position zu sichern. Durch die ständigen Stellungswechsel geht leider oftmals die Übersicht verloren – und die Gegner jagen Dich gnadenlos. Dank eines reichhaltigen Schlag- und Tritt-Repertoires und (Energie verbrauchender) Spezialangriffe hast Du aber gute Chancen auf den Preis.

„Ehrgeiz“ richtet sich vor allem an Vollblut-Fightspieler, die nach „Tekken 3“ und Co. nach Abwechslung im Genre lechzen – und davon hat Squares Klopperei dank eines erfrischenden Kampfkonzepts und verschiedener Spielmodi eine ganze Menge zu bieten.



Dich gibt's gleich zweimal: Cloud Strife holt zum entscheidenden Special-Schlag aus



PC | **PS** | N64 | DC | E

Ehrgeiz
Fightspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Square/Sony | 1-2 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

☺ 18 Kämpfer, verschiedene Spielmodi, neuartiges Spielprinzip, hübsche Grafik

☹ Manchmal etwas unübersichtlich durch ständigen Positionswechsel

„Ehrgeiz“ bläst frischen Wind ins Fight-Genre, macht aber nicht so viel Spaß wie „Tekken“ 2

Text: Christian Henning

International Track & Field 2





100-Meter-Sprint: die leichteste Disziplin

Kraftmeierei: Das Gewichtheben besteht aus drei Tastenkombinationen, die alle im richtigen Moment miteinander verknüpft werden müssen, sonst gibt's keine Punkte

Gnadenlos spurten die Athleten los. Die letzten Meter der Zielgeraden. Du setzt noch zum Überholmanöver an, um die Goldmedaille zu erringen...

„International Track & Field 2“ gibt Dir Gelegenheit, Dich in zwölf unterschiedlichen Disziplinen auszutoben. Wer jetzt aber denkt, er könne es sich auf dem Sofa bequem machen und seinem digitalen Sportler beim Schwitzen zuschauen, irrt gewaltig: Es gewinnt nämlich, wer die teils umständlichen Tastenkombinationen am schnellsten beziehungsweise völlig fehlerfrei ausübt. Zu den schwersten Herausforderungen zählen: Kanufahren, Hammerwerfen, Stabhochsprung.

Die Grafik ist zwar kein Meilenstein, gekonnte Kameraschwenks sorgen aber für gute Wettkampf-Atmosphäre. Schade, dass sämtliche Ansagen des Schiedsrichters in englischer Sprache sind.

Alleine macht „International Track & Field 2“ trotz der abwechslungsreichen Sportarten nur für kurze Zeit Spaß. Wenn Du einen Multi-Tap besitzt, sieht die Sache aber schon anders aus, denn zu viert lassen sich mit diesem Spiel viele Nachmittage sportlich verschönern.

PC | **PS** | N64 | DC | E

International Track & Field 2
Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Konami | 1-4 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

☺ Zwölf verschiedene Disziplinen, sehr gelungener Vierspieler-Modus

☹ Englische Sprache, teils umständliche Steuerung, allein schnell öde

Für Sportfans ein kurzweiliges Turnier. Einsteiger schreckt die teils komplizierte Steuerung ab 2

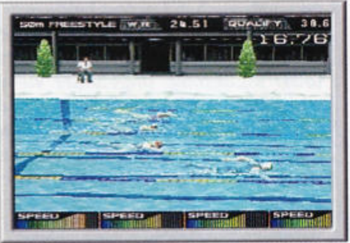
Text: Christian Henning



Timing ist alles: Beim Kanufahren gilt es, die Paddel im Takt zu bewegen



Na, unfallversichert? Die Tastenkombination in dieser Disziplin ist schwierig



Drückeberger: Wer beim 50-Meter-Freestyle gewinnen will, muss schnell triggern

THRASHER

–SKATE AND DESTROY–

Skater Cyrus hat alles in allem nur gute Werte

Axls Stär[ken] sind Ollies und Speed

switch bs 180
bs bluntslide
930 x1.3

Nur wer knackige Jumps mit schweren Grinds verbindet, macht genug Punkte

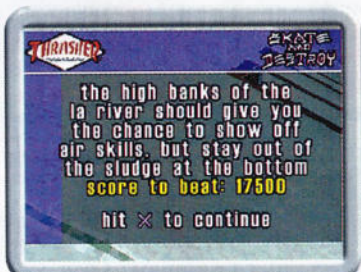
Ollie, Nollie, Kickflip: Street-Skater brechen sich gern die Knochen. In „Thrasher" erst recht und mit System.

Activisions „Tony Hawk's Skateboarding" ist ein Hammerspiel, das den Spruch „Es gibt kein Leben nach Tony Hawk" verdient. Mit dem aktuellen Konkurrenten „Thrasher: Skate and Destroy" wird diese Aussage allerdings wieder eingeschränkt. Denn „Thrasher" von Rockstar gehört wie „Tony Hawk" in jeden aufgeräumten Skater-Haushalt. Aber warum?

Darum: Das Spiel ist im Vergleich zum Activision-Brettfahrer einen entscheidenden Tick realistischer, musikalisch besser begleitet, aber vor allem ein ganz großes Stück anspruchsvoller.

Hast Du Dir einen von sechs Boardern ausgesucht – die alle etwas andere Skate-Eigenschaften besitzen – geht's auf zum ersten Spot. **Erst wenn Du hier innerhalb von zwei Minuten die geforderte Punktzahl getrickst hast und dann noch den auftauchenden Cops davongefahren bist, darfst Du in den nächsten der insgesamt zwölf Levels.** Dabei skatest Du unter anderem in Venice Beach, China Town oder der Washingtoner U-Bahn. Später skatest Du international durch London oder auch in Deutschland.

Bis auf die zum Teil arg verwaschene Grafik könnte „Thrasher" dank toller Steuerung, ungeheuer vielen realistischen Tricks und tollem Old-School-HipHop qualitativ mit „Tony Hawk" skaten. Doch die stets frustrierend hohen Punkteforderungen stoppen so manches Mal den Spielspaß. Begeisterte Skater und Profi-Spieler motiviert dies zwar erst recht, Einsteiger werden jedoch mit dem Brett vor den Kopf gestoßen.



Übel schwer: Die knallharten Punkte-Vorgaben sorgen für sehr, sehr viel Frust



In der Wiederholung kannst Du Dir Deinen Sieges-Run erneut geben



Ist die Zeit abgelaufen, wird Dein Skater von Cops verfolgt

6662
33

Schmerzhaft: Wirst Du von einem Fahrzeug erwischt, brechen alle Knochen

Lustig: Klamotten und Sponsoren werden ebenfalls gewählt (hier Scab als Model)

INFO

Die Bibel des Skaters

Hauptsponsor von Rockstars „Skate and Destroy" ist das amerikanische Skate-Mag „Thrasher". Das Magazin startete bereits 1983 – im gleichen Jahr, als Brettl-Star Tony Hawk, damals 14 Jahre alt, seinen ersten Contest gewann.

„Thrasher" ist kein x-beliebiges Skater-Heftchen, sondern mittlerweile Ausdruck der Lebenskultur der Skateboarder. Mehr Infos: *www.thrashermagazine.com*



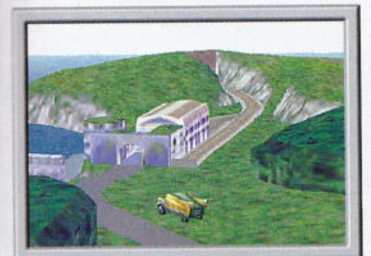
Die Skater-Fibel: Das stylishe „Thrasher"-Mag kommt in den USA jeden Monat heraus



Nach jedem abgeschlossenen Level lernt Dein Skater neue Tricks und Kniffe



Text: Knut Gollert



Die schlechte 3D-Grafik der Spielwelt ruckt ohne ersichtlichen Grund...



...die Zwischensequenzen hingegen begeistern

Final Fantasy VIII

Squaresofts achtes „Final Fantasy" will die Lücke zwischen Spiel und Film schließen. Was auf der Playstation gelang, wirkt auf dem PC nicht optimal umgesetzt.

Spielerisch ist „Final Fantasy VIII" ein Meisterwerk. Eine typisch japanische, teils grandiose, teils abgedrehte Hintergrundgeschichte und eine Handvoll Party-Mitglieder begleiten Dich durch ein Rollenspiel, das in dieser Form auf dem PC einmalig ist. Das sehr komplexe Zaubersystem und die anspruchsvollen Kämpfe begeistern Rollenspieler genau so wie die zahlreichen, optisch exzellenten Zwischensequenzen.

Insgesamt ist das Spiel wie ein überlanger Monumentalfilm aufgebaut. Das wird bei einigen Spielern aber auf Ablehnung stoßen, denn gerade der Handlungsfreiraum wurde im Vergleich zu „FF VII" arg beschnitten. **Das Spiel ist trotzdem genial – doch die Technik für PC-Verhältnisse leider veraltet. Hintergrundbilder mit popeliger Auflösung und ruckende 3D-Grafik stören sehr.** Allein die Zwischensequenzen und einige Spezialeffekte im Kampf übertreffen das Playstation-Original (Test in SCREENFUN 11/99). Kein absolutes Muss, aber PC-Rollenspielern sehr zu empfehlen.



Ganz schön deftig: Die deutsche Sprache wird gut ausgereizt

Squalls Megaschlag ist die wichtigste und schönste Angriffswaffe im Spiel





Text: Knut Gollert

Imperium Galactica II



Kommt es zu einem Kampf auf der 3D-Planetenoberfläche, befehligst Du Deine Panzer à la „Command & Conquer" per Mausklick

Neu ist diese Art von Spiel nicht: Bereits vor Jahren bannten uns Weltraum-Siedler wie „Spaceward Ho!", „Master of Orion" oder eben „Imperium Galactica" vor den Monitor. Immer hieß es: Flotte bauen, Planeten besiedeln, Technologien erforschen, noch mehr Flotte bauen, noch mehr besiedeln, und so fort.

Spaß macht es heute noch – „Imperium Galactica II" ist der Beweis. Du befehligst den Siedler-Stoßtrupp eines von drei zur Wahl stehenden Völkern und baust auf Planeten kleine Städte. Mit dem Errichten von Fabriken und Forschungslabors gibt's neue Raumschiffe oder Panzer, die das Erobern der Planetensysteme noch einfacher gestalten.

Mini-Missionen in der Art von „Jage den, zerstöre dies" lockern das Treiben zusätzlich auf. **Einzig überraschend ist die große Anzahl an Zwischensequenzen und die 3D-Grafik, die ein solches Spiel nicht wirklich nötig hat, bei „Imperium Galactica II" aber auch nicht stört.** Dafür wirken einige Menüs zu hässlich und die Optik im Allgemeinen zu unübersichtlich. Fans des Genres haben bereits bekannten, nicht zu knappen Spielspaß.



Schlachten im All werden mit zunehmender Flottengröße unübersichtlicher



Die Sternenkarte ist das hässliche Herz von „Imperium Galactica II"



Von den sehr schön gemachten Zwischensequenzen gibt es überaus viele



Jägerpiloten sterben in den Kämpfen wie die Fliegen



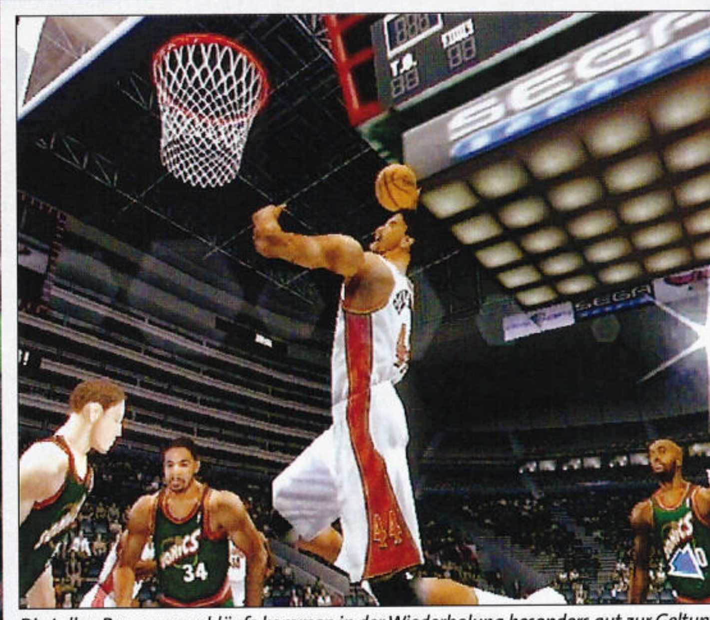
In diesem leider wirren Menü suchst Du Dir Forschungsthemen aus





Text: Knut Gollert

Wie im richtigen Leben: Auch im Spiel ändern sich die Gesichtsausdrücke der Spieler



Die tollen Bewegungsabläufe kommen in der Wiederholung besonders gut zur Geltung



In „NBA 2K" gibt es keine sicheren Treffer, jeder Wurf muss das richtige Timing haben



Keine Gnade: Unter dem Korb wird heftigst gedrängelt und geschubst!

Angriff auf die Spitze: Sega kämpft gegen EA Sports' „NBA Live 2000" um den Genre-Thron!

SEGA SPORTS NBA 2K

Geniale Stadion-Atmosphäre: Jeder der zahllosen Zuschauer wird einzeln dargestellt und animiert

Die nahezu lebensechten Spieler-Modelle wurden exzellent in Szene gesetzt

Ein letztes Mal tief Luft holen: Die NBA-Stars lassen Dir keine Zeit zum Atmen!

Bislang stützte sich Sega bei Spielen fürs Dreamcast vor allem auf Automaten-Umsetzungen. Mit „NBA 2K", dem ersten Sprössling ihrer exklusiv für die neue Konsole entwickelten „2K"-Sportserie, schocken sie die Konkurrenz.

Bessere, detailverliebtere Grafiken hat man im Sport-Genre auf Videospielsystemen bislang noch nicht gesehen. Selbst EA Sports' „NBA Live 2000" kann optisch „NBA 2K" nicht das Wasser reichen. **Die wahrheitsgetreue Darstellung der NBA-Stars steigert nicht nur den Realismus, auch die Atmosphäre erreicht fast Stadion-Niveau.** Dazu gesellt sich die hervorragend animierte Zuschauerkulisse, die bei jedem Spielzug begeistert mitfiebert. Erstklassig ist auch die Soundkulisse – vor allem der (leider nur englische) Kommentar überzeugt durch Wortwitz.

Zur Auswahl stehen alle Mannschaften der NBA, mit denen Du in bekannten Spielmodi antreten kannst. Neben Training und Freundschaftsspielen für zwischendurch garantieren vor allem komplette Saisons oder Play-Off-Entscheidungen für Langzeitmotivation.

Die Steuerung der Spieler, im Angriff wie in der Verteidigung, ist nahezu perfekt. Schnelle Pässe, Kombinationen und ausgefeilte Spielzüge können in kürzester Zeit fast blind ausgeführt werden. Die fordernde Intelligenz der Gegner wird Profis begeistern und lang vor dem Bildschirm fesseln – nur Einsteiger beißen genervt ins Joypad.



Text: Michael Stapf

Schon viermal düsten Namcos Rennflitzer über die Playstation – damit war eine erste Probefahrt auf dem N64 echt überfällig!

RR64

RIDGE RACER 64

Dieser Superflitzer ist nach dem früheren Arbeitstitel des N64 benannt: Ultra 64

INFO

Vier heiße Reifen

Namcos erstes **„Ridge Racer"** kam 1993 in die Spielhallen und sorgte für eine Revolution. Als ein Jahr später die Playstation in Japan erschien, war es eines der ersten Spiele dafür. Der Erfolg setzte sich fort mit **„Ridge Racer Revolution"**, **„Rage Racer"** und letztes Jahr mit **„Ridge Racer Type 4"**. Ein Nachfolger für Sonys Playstation 2 befindet sich bereits in Arbeit.

Neben „Pac-Man" und „Tekken" eines der Namco-Highlights: „Ridge Racer"

Die Haarnadelkurve kommt immer schneller auf Dich zu, doch wer zu früh bremst, verliert, und darum startest Du beherzt kräftig durch, um Deinen Vordermann vorher doch noch schnell zu überholen...

Wer in Situationen wie dieser noch ruhig bleibt, ist entweder Formel-1-Pilot oder schon tot. Der Name „Ridge Racer" steht nämlich nicht umsonst für eine gnadenlose Jagd nach Bestzeiten, bei der die Realität schon mal auf der Strecke bleibt.

Die Umsetzung fürs Nintendo 64 enthält drei Rennpisten, die Du jeweils in drei verschiedenen Variationen fahren kannst. **Neben dem klassischen „Ridge Racer"-Kurs und der Strecke aus dem unmittelbaren Nachfolger „Ridge Racer Revolution" (siehe Info-Kasten) wird aber leider nur ein wirklich neuer Level geboten.**

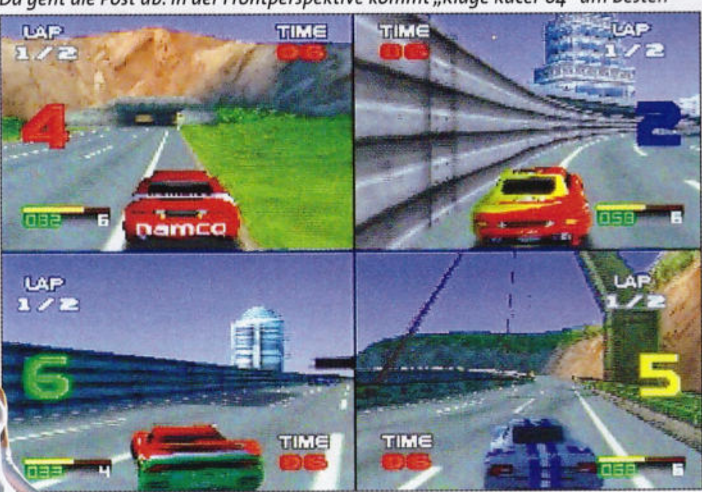
Ähnlich spartanisch ist auch der Fuhrpark, der „GT 2"-verwöhnten Playstation-Fans mit gerade mal 25 Autos nur ein müdes Lächeln abringt. Schade – denn auf dem 256-MBit-Modul hätte man mehr parken können.

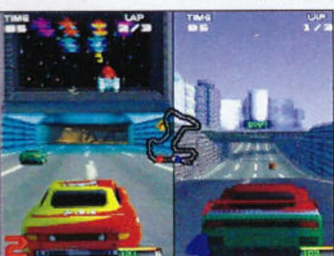
Dass Du dennoch eine Menge Spaß tankst, verdankt das Spiel seiner sauberen Programmierung und einem herausfordernden Schwierigkeitsgrad. Einmal im Geschwindigkeitsrausch, ist es schwer, aufzuhören, bevor man nicht jeden Kurs und jeden Wagen freigespielt hat. Für noch mehr Fun sorgt der technisch exzellente Vierspieler-Modus.

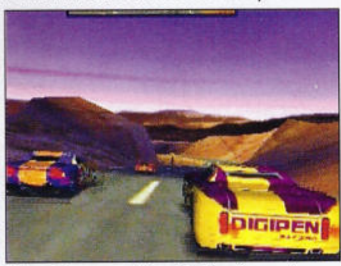
Trotz seines geringen Umfangs zählt „Ridge Racer 64" derzeit zu den besten Rennspielen fürs Nintendo 64.



Da geht die Post ab: In der Frontperspektive kommt „Ridge Racer 64" am Besten


Auch im Vierspieler-Modus sind noch bis zu sechs Computerfahrer unterwegs


Teamwork: Den Mehrspieler-Modus könnt Ihr auch als Rennteam spielen


Klare Grenzen: Wer die Straße verlassen will, wird gnadenlos abgeblockt


PC | PS | N64 | DC | E

Ridge Racer 64

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Namco/Nintendo | 1-4 Spieler

- unterstützt Rumble Pak

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Flotte und zugleich fehlerlose Grafik, Vierspieler-Modus, Modulspeicher

Zu wenige Strecken, schlechte Soundeffekte, komplizierte Menüoptionen

Gib Gummi! Kurzweiliges Rennspiel für bis zu vier Spieler, leider mit wenigen Strecken 2

Text: Christian Henning

Wünscht den Fahrern Glück: Maskottchen Reiko Nagase



An Bord eines Offizierskörpers gelingt es Dir, einfache Soldaten zu beeinflussen



Mit seinen Flügeln kann Bob kurz vom Boden abheben

Messiah

Unterwegs im Auftrag des Herrn: Engel Bob sorgt für ewigen Frieden auf Erden.

Sieht nur lieb aus: Bengel Bob lässt's krachen

Wird ein Wirtskörper getroffen, dann steigt Engel Bob aus und sucht sich flugs eine neue Transportmöglichkeit

Gott ist sauer! Seine geliebten Erdenbürger hauen sich ungezügelt auf die Omme, statt den Herrn zu preisen. Nachwuchsengel Bob muss als Ausputzer nach dem Rechten sehen und dem Oberbösewicht die letzte Beichte abnehmen. Damit ihm das auch gelingt, wurde er von seinem Boss mit einer Spezialfähigkeit ausgestattet: Per Knopfdruck kann Bob jede Figur im Spiel übernehmen – und Du kannst sie steuern.

Doch Vorsicht, wird Bobs Wirt getroffen, dann leidet auch Bobs Trefferkonto, und bei Null ist endgültig Schluss mit dem Himmelsboten. Durch den geschickten Einsatz von über 40 verschiedenen Personen arbeitest Du Dich durch 15 hammerharte Levels und streckst am Ende einen gar schrecklichen Obermotz nieder.

„Messiah" ist teuflisch schwer und auch in der einfachsten Stufe nur absoluten Action-Profis zu empfehlen. Die werden am abgedrehten Spielprinzip, der guten Optik und sehr guten Akustik ihre Freude haben. Einsteiger und sensible Gemüter lassen bitte ihre Finger davon!



Einige Schalter kann Bob nur bedienen, wenn er im Körper eines Spezialisten steckt



PC | PS | N64 | DC | E/D

Messiah
Actionspiel für Profis

ca. 80 DM | Shiny/Interplay | 1 Spieler

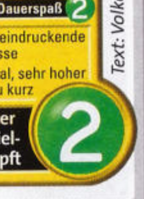
Min.: Pentium 266, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III 550, 128 MB RAM, Win 95, 700 MB HD

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Originelle Spielidee, teils beeindruckende Grafik, sehr gute Soundkulisse

Höllisch schwer und zu brutal, sehr hoher Hardware-Hunger, etwas zu kurz

Unheilig schwerer und harter Shooter, der mit coolem Spielprinzip und Sound auftrumpft



2

Text: Volker Weitz

Renegade Racers

Spaß im Nass: durch die Fluten mit Mini-Luftkissenbooten!



Volle Kontrolle: Auf der rechts unten eingeblendeten Mini-Karte kannst Du jederzeit Deine und die Position der Konkurrenz überwachen (PC)



Greif zu: Zwei unterschiedliche Extras kannst Du gleichzeitig einsammeln (PS)



Hinter dem mysteriösen Fragezeichen verbirgt sich ein Zufalls-Extra (PS)



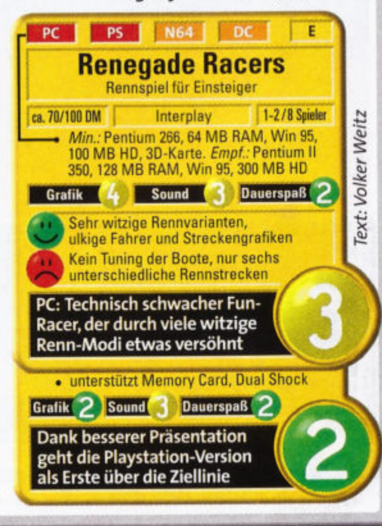
Vorsicht, rollende Kugel: Bewegliche Hindernisse sorgen für Kurzweil (PC)

Was haben Monster, Mafiosi und Mumien gemeinsam? Sie alle gehen als Rennfahrer bei „Renegade Racers" an den Start. Du hast die Wahl unter insgesamt zwölf abgedrehten Comic-Charakteren mit persönlichen Stärken und Schwächen.

Je nach Schwierigkeitsgrad musst Du 32, 40 oder 48 Rennen überstehen, um den „Renegade Racers"-Cup zu gewinnen. Neben gewöhnlichen Start-und-Ziel-Rennen sammelst Du Kristalle als Bonuspunkte, versuchst Dich im Boote-Weitsprung oder im Hindernis-Schwimmen. Dank der vielen Rennmodi verschmerzt man, dass nur sechs verschiedene Strecken zur Wahl stehen. **Das witzige, leicht verständliche Extrawaffen-System erlaubt sogar die taktische Planung des Rennverlaufs.** Weniger erfreulich sind die vielen Grafikfehler der PC-Version. Hier hat die fehlerfreie Playstation-Variante ganz klar den Bug vorn.



Brettere im Turbo-Boot über die Wasserpiste!



PC | PS | N64 | DC | E

Renegade Racers
Rennspiel für Einsteiger

ca. 70/100 DM | Interplay | 1-2/8 Spieler

Min.: Pentium 266, 64 MB RAM, Win 95, 100 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 350, 128 MB RAM, Win 95, 300 MB HD

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Sehr witzige Rennvarianten, ulkige Fahrer und Streckengrafiken

Kein Tuning der Boote, nur sechs unterschiedliche Rennstrecken

PC: Technisch schwacher Fun-Racer, der durch viele witzige Renn-Modi etwas versöhnt 3

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Dank besserer Präsentation geht die Playstation-Version als Erste über die Ziellinie 2

Text: Volker Weitz



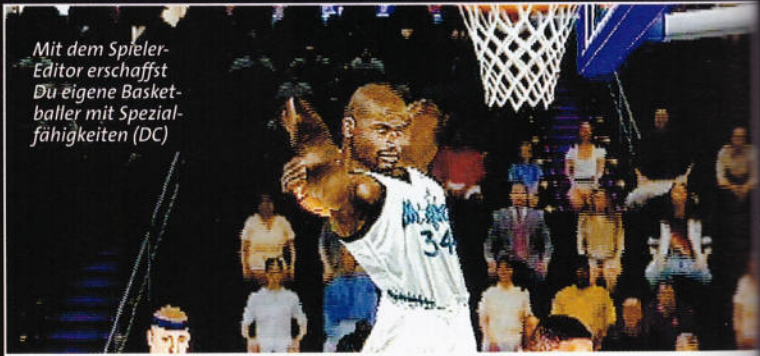
Bitte lächeln: Vor dem Match stellen sich die Akteure zum Gruppenfoto auf (PS)



Dunk' dir! Die verschiedenen Würfe und Sprünge sehen beeindruckend aus (DC)

Wenn der Name des Spielers brennt (o. l.) ist er „on fire" – und sehr gefährlich (PS)

Die automatische Wiederholung zeigt besonders gelungene Aktionen noch mal (DC)



Mit dem Spieler-Editor erschaffst Du eigene Basketballer mit Spezialfähigkeiten (DC)

NBA Showtime: NBA on NBC

Nur Fliegen ist schöner: Jenseits der Schwerkraft und ohne Regeln kämpfst Du in Midways neustem Fun-Basketball-Spiel gegen die Stars der NBA.

Mit „NBA Jam" machte sich Midway bei ehrgeizigen Korbjägern einen Namen. Nach „NBA Hangtime" hat das Team nun für alle Konsolen-Besitzer ein weiteres, actiongeladenes Basketball-Spiel im Gepäck: die Automaten-Umsetzung des Arcade-Smash-Hits „NBA Showtime".

Wer einen der Vorgänger kennt, weiß, dass weder ausgeklügeltes Kombinieren noch Realismus im Mittelpunkt steht. **Statt dessen dreht sich bei den packenden „Zwei-gegen-zwei"-Duellen alles nur um spektakuläre Dunks, schnelle Dribblings und lässige Drei-Punkte-Würfe.** Kein Schiedsrichter, keine Spielfeldbegrenzungen und kein lästiges Regelwerk unterbrechen die kurzweilige Court-Action. Und mit extrem weiten und meterhohen Sprüngen setzt Du Dich über alle physikalischen Gegebenheiten hinweg.

Gelingt es Dir, ohne Unterbrechung eine Folge von Punkten zu erzielen, so fängt Dein Spieler „Feuer". Er trifft dann für einige Zeit aus nahezu jeder Entfernung und hinterlässt bei jedem Wurf eine Spur aus Flammen und Rauch.

Mehrspieler-Freunde kommen besonders im turbulenten Vierspieler-Modus auf ihre Kosten. Aber auch alleine motiviert die Möglichkeit, eigene Charaktere herzustellen, ungemein. Dabei stehen Dir neben dem Aussehen auch verschiedene Spezialfähigkeiten für Deine Spieler zur Wahl.

Technisch zeigt sich die Umsetzung für beide Systeme fast makellos. Nur Playstation-Besitzer müssen optische Abstriche machen: Die Zuschauerkulisse ist nicht animiert, und die Polygon-Akteure weisen kleinere Grafikfehler auf.



PC | PS | N64 | DC | E

NBA Showtime: NBA on NBC

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80/100 DM | Midway/Konami | 1-4 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Hohes Spieltempo, unkompliziertes Handling, wunderschöne Spieler-Modelle

Nur englischer Kommentator, kaum Spielmodi, für Profis zu simpel

Playstation: Technisch und spielerisch sehr solide Variante ohne wirkliche Höhepunkte 3

- unterstützt VMS

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Dreamcast: Erstklassige Umsetzung eines guten Arcade-Titels. Nur Profis greifen zu „NBA 2K" 2

Text: Michael Stapf · Foto: Allsports (1)



Auf, auf und davon: Mit solchen sehenswerten Power-Dunks schockst Du die Konkurrenz – oder die Konkurrenz Dich! (DC)

NERF arena blast



Ballern ohne Skrupel: Hier schießt Du mit harmlosen Gummibällen.

Hereinspaziert: Auf dem „Nerf"-Rummelplatz fordern acht unterschiedliche Baller-Levels Deine Künste als Schaumgummi-Scharfschütze

Mit Nerf-Kanonen tust Du keiner Fliege etwas zu Leide. Die Plastikwummen aus Amerika schießen mit butterweichen Gummigeschossen und sind hierzulande in vielen wohlsortierten Spielzeugladen erhältlich. **Wenn Dir zu einem realen Echtzeit-Gefecht mit Freunden die Energie fehlt, dann bietet „Nerf Arena Blast" die stressfreie Computer-Alternative.**

Ohne Dich aus dem Sessel zu erheben, kannst Du in acht weitläufigen 3D-Spielflächen um Ehre und Punkte kämpfen. Zur Wahl stehen zehn verschiedene Nerf-Waffen, die Frisbees, Flauschbälle und Gummipfeile verfeuern. In drei Spielmodi kämpfst Du entweder um die höchste Punktzahl, den Sieg in einem futuristischen Ballspiel oder den ersten Platz in einem Hindernislauf. Wer genug Punkte gesammelt hat, dem öffnen sich zur Belohnung Bonuslevels mit neuen Spielarenen.

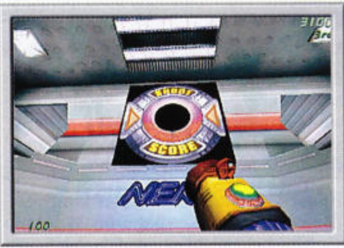
Trotz der poppig verspielten Grafik bietet „Nerf Arena Blast" ausgewachsenes Ballervergnügen. Kein Wunder, denn für technische Oberklasse sorgt die lizenzierte „Unreal"-Grafik-Engine.



Frisches Feuerfutter: Dein Frisbee-Katapult wird automatisch nachgeladen



Ätsch, Erster! Im Fahnenrennen zählen Geschwindigkeit und Orientierungssinn



Torschuss: Wer als erster sieben Bälle versenkt, der gewinnt das ganze Match



Gemein: Auf so kurze Entfernung trifft natürlich jeder Ball



Keine Panik, Deine Gegner schießen nur mit Gummipfeilen

PC | PS | N64 | DC | E/D

Nerf Arena Blast
3D-Shooter für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Hasbro | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 120 MB HD. *Empf.:* Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 275 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

☺ Witzige Spielmodi, viele originelle Waffen, gutes Leveldesign

☹ Hölzern animierte Spielfiguren, etwas unübersichtliche Levelgrafik

Gewaltarmes Ballervergnügen, das Dich mit vielen witzigen Einfällen überraschen wird — 2



Text: Volker Weitz



Nach „WWS 2000" schickt Sega bereits seinen zweiten Vertreter um die Fußballmeisterschaft ins Rennen.

In Japan zählen die „Virtua Striker"-Automaten zu den erfolgreichsten der letzten Jahre. Das war Grund genug für Sega, eine fürs Dreamcast zugeschnittene Version zu entwickeln.

Die Umsetzung lässt vor allem optisch keinerlei Wünsche offen: **Die nahezu perfekt in Szene gesetzten Stadien, die detailgetreuen Spielergrafiken und deren unglaublich realistische Animationen setzen neue Maßstäbe.**

Leider kommt „VS2" spielerisch stark ins Straucheln. Anfänger haben trotz der einfachen und intuitiven Steuerung kaum eine Chance gegen die überaus starken Computergegner. Dagegen fühlen sich Profis durch die Armut an Taktik- und Kombinationsmöglichkeiten allzu schnell unterfordert. Mehr als Schießen, Passen und Grätschen wird nämlich nicht verlangt – alle anderen Aktionen führt das Spiel automatisch aus. Zudem lassen sich die Akteure nur mit den digitalen Richtungstasten steuern, eine Analog-Funktion vermisst man schmerzlich. Und unter der unglücklich gewählten Kamera-Perspektive leidet die Übersicht.

Erst im Zweispieler-Modus offenbart „VS2" seinen wahren Unterhaltungswert. Hier wird's spannend und spaßig!



Gute Torchancen bietet Dir das Spiel nur sehr selten, also nutze sie!

Ob Schuhsohle oder Ball: Details wurden fast perfekt umgesetzt



Hohe Flanken in den Strafraum sind ein Erfolgsgarant: Je nach Timing verwandelst Du sie entweder per Kopf oder mit einer Direktabnahme



Auf der Mauer, auf der Lauer... Der Power-Balken (u.l.) reguliert die Härte der Freistöße



PC | PS | N64 | DC | D

Virtua Striker 2 ver.2000.1
Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Sega Sports | 1-2 Spieler

- unterstützt VMS

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 3

☺ Brillante Grafik, fehlerlose Spieleranimationen, tolle Stadien, zu zweit sehr spannend

☹ Keine Analog-Steuerung, unübersichtliche Kamera, sehr schwer

Grafisch gelungene, aber knallharte Arcade-Umsetzung, die nur zu zweit richtig Laune macht — 3

Text: Michael Stapf


Heiße Luft: Im Aufwind über den Alpen

PC PS N64 DC GBC E

Hangsim

Flugsimulation für Einsteiger

Einschlafstörungen oder Nervosität? Kein Problem: „Hangsim" ist das richtige Mittelchen für alle allzu Aufgeweckten. Mit Gleitschirm, Drachen oder Ultraleichtflugzeug stürzt Du Dich in die Tiefe. Dann hast Du reichlich Zeit, die zugegebenermaßen nette Landschaftsgrafik zu bewundern, und irgendwann landest Du wieder auf dem sicheren Erdboden. Damit Du nicht schon vorher einschlummerst, kannst Du Deine Route planen und unterwegs nach hilfreicher Thermik Ausschau halten.

Das war es aber auch schon an fliegerischen Aktionsmöglichkeiten. Ein unausgereifter Baller-Modus soll das Adrenalin in ungeahnte Höhen treiben – tut er aber nicht. Nur für Heißluft-Fans.



Der Bildschirmschoner unter den Flugsimulationen – trotz Mini-Action-Modus zum Gähnen




Dieses Dorf sucht nach gutem Schutz

PC PS N64 DC GBC E

Invictus

Strategiespiel für Fortgeschrittene

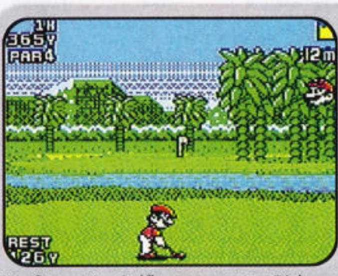
Sie sind mal wieder superstinkesauer, die Götter. Diesmal bekriegen sich Poseidon, Wasserhäuptling der Griechen, und Athene, Weisheits- und Kunstkönigin des Olymps. Und ausfechten dürfen es wie immer die Menschen, in diesem besonderen Falle: Du. Als Chef eines Stoßtrupps suchst Du Dir zwei antike Helden aus, kaufst Kämpfer, Bogenschützen oder sogar sagenhafte Monstren ein. Dann schickst Du die grob gepixelte Bande über ein ziemlich hässliches 3D-Schlachtfeld. Triffst Du auf Feinde, wird per Mausklick gekämpft, wobei für taktische Feinheiten Raum und Mittel fehlen.

Abwechslung gibt es in den knapp 50 Missionen wenig, Spielspaß wird nach einer Stunde ebenfalls Mangelware.



Nett gemeinter Götterkampf, der allerdings äußerst liederlich dahinprogrammiert wurde





Spaß pur: Vier Golfkurse erwarten Dich

PC PS N64 DC GBC E

Mario Golf

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

Vergiss alles, was Du über langweiligen grünen Rasen gehört hast. „Mario Golf" macht nicht nur auf dem N64 irrsinnigen Spaß, sondern auch auf dem Game Boy! Wenn Du den Ball nicht gerade über Wiesen und Wälder schmetterst, sammelst Du in Gesprächen mit den Mitgliedern des Golfclubs wertvolle Tipps. Wem keiner der zehn vorgegebenen Golfer zusagt, der kann sich einen eigenen zimmern und ihn in verschiedenen Eigenschaften verbessern.

Das Schönste: Mit dem bald erhältlichen Game-Boy-Adapter kannst Du Spielstände auch ins Nintendo-64-„Mario Golf" laden. Ein besser gemachtes Golfspiel wirst Du auf dem Game Boy Color nicht so schnell finden.



Selten hat Golf so viel Spaß gemacht. Eignet sich dank einfacher Steuerung auch für Einsteiger





Duell der Giganten: Spider-Man gegen Ryu

PC PS N64 DC GBC E

Marvel vs. Capcom

Fightspiel für Fortgeschrittene und Profis

Schon zu „Street Fighter II"-Zeiten spaltete sich die Spielergemeinde in zwei Lager. Während ein Teil Capcoms 2D-Beat-'em-Up vergötterte, schüttelte der Rest nur den Kopf. Auch an „Marvel vs. Capcom" werden sich die Geister scheiden.

Fans erwartet wieder die volle Dröhnung: Ein spektakuläres Feuerwerk an Animationen und Explosionen bringt den Bildschirm zum Beben.

15 Fighter aus den bekannten Marvel-Comics und der kultigen „Street Fighter"-Serie stehen Dir für die kurzweilige Klopperei zur Wahl. Zudem kannst Du aus 20 Gast-Charakteren wählen, die Dir bei Bedarf zur Seite stehen. Der Vier-Spieler-Modus lässt zudem die Herzen aller Multiplayer-Freunde höher schlagen.



Entweder Du hasst es oder Du wirst es lieben: Old-School-Klopperei im klassischen 2D-Gewand 2


Autsch! Ein Lasertreffer an die Stirn

PC PS N64 DC GBC E

Mechwarrior 3: Pirate's Moon

Simulation für Profis

Piloten, denen „Mechwarrior 3" von Microprose vor gut einem Jahr zu schnell durchgespielt war, dürfen erneut die Laser sprechen lassen. In der jetzt erschienenen Zusatz-CD „Pirate's Moon" geht es nämlich wieder zur Sache – und das nicht zu knapp. Ein Haufen unerhört gut ausgebildeter Piraten greift den kleinen, leider sehr Erz-reichen Mond an, den Du mit Deiner Mech-Lanze verteidigst.

In 20 Missionen treten Dir zum großen Teil weit überlegene Blechrüpel entgegen – und das zum großen Teil auch noch nachts. Die neuen Scheinwerfer leuchten das Schlachtfeld zwar gut aus, machen das Spiel trotzdem keineswegs leichter. Allein die fünf neuen Waffensysteme können ein bisschen helfen.



Neue Mechs schießen gut: Spannende Fortsetzung mit grantig hohem Schwierigkeitsgrad 2


„Rayman" spielt sich so gut, wie es aussieht


PC PS N64 DC GBC D

Rayman

Jump&Run für Fortgeschrittene

So etwas erscheint nicht alle Tage für den Game Boy Color! „Rayman" ist eine originalgetreue Umsetzung des fünf Jahre alten Debütspiels auf der Playstation. Deine Aufgabe besteht darin, kleine leuchtende Tierchen aus 20 Levels zu befreien und einen Bösewicht aus dem Land zu jagen. Rayman kann laufen, springen, klettern und sogar seine Fäuste fliegen lassen. Die Levels sind sehr schön designt, wenngleich Einsteiger an einigen haarigen Stellen bestimmt ziemlich ins Schwitzen kommen. Selten zuvor hat man so eine kunterbunte, fehlerfreie Grafik auf dieser Konsole gesehen – „Rayman" ist ein überaus gelungenes Jump&Run. Einzig der eintönige Sound trübt den Gesamteindruck ein wenig.



Eines der besten Jump&Runs für den Game Boy Color. Bis auf den Sound stimmt einfach alles



Text: Knut Gollert, Christian Henning, Michael Stapf, Volker Weitz

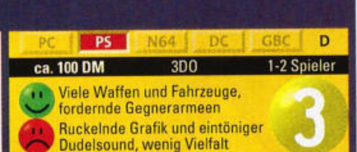
CHECK-TICKER



Army Men 3D
Actionspiel für Fortgeschrittene

Durchschnittliches Action-Spiel mit einer kleinen Prise Strategie. Optisch und akustisch nur Kreisklassen-Niveau.

PC **PS** N64 DC GBC D | ca. 100 DM | 3DO | 1-2 Spieler



- Viele Waffen und Fahrzeuge, fordernde Gegnerarmeen
- Ruckelnde Grafik und eintöniger Dudelsound, wenig Vielfalt

3

Close Combat IV
Strategiespiel für Profis

Sehr schweres und komplexes Strategiespiel, das viel Einarbeitungszeit vom Computergeneral verlangt.

PC PS N64 DC GBC E | ca. 80 DM | SSI | 1-2 Spieler



- Viele taktische Optionen, realistischer Wetterwechsel
- Minimalgrafik mit fuzzeligen Mini-Figuren, dröger Sound

3

Diplomacy
Strategiespiel für Profis

Brauchbare Brettspiel-Umsetzung, die leider das diplomatische Flair der Vorlage nur in Ansätzen vermittelt.

PC PS N64 DC GBC D | ca. 70 DM | Hasbro | 1-7 Spieler

- Übersichtliche Landkarte, nett digitalisierte Gegenspieler
- Staubtrockener Spielverlauf, kaum Sprachausgabe

3

Jet Rider 3
Rennspiel für Fortgeschrittene

Völlig chaotisches Jetski-Spiel, das außer (zu) schnellen Kamerafahrten und guter Musik wenig zu bieten hat.

PC **PS** N64 DC GBC E | ca. 90 DM | 989 Studios/Sony | 1-2 Spieler



- Einfallsreiche Strecken, gelungener Soundtrack
- Viel zu hektische Kameraführung, schlechte Steuerung

3

Jurassic Park: Warpath
Fightspiel für Einsteiger

Ein lahmer Klopper frei nach der Devise: Wer 'ne Lizenz hat, braucht sich ums Spieldesign nicht zu kümmern.

PC **PS** N64 DC GBC E | ca. 100 DM | Electronic Arts | 1-2 Spieler



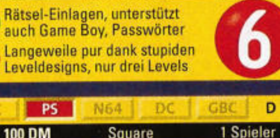
- 14 verschiedene Dinosaurier, die gut animiert sind
- Stumpfer Fight, stellenweise recht brutal, öde Steuerung

4

Meeres Abenteuer
Adventure für Einsteiger

Laut Werbung ein Spiel für Mädchen. Als Barbie tauchst Du nach versunkenen Schätzen. Ohne Gegner sehr langweilig.

PC PS N64 DC **GBC** D | ca. 70 DM | Mattel Media | 1 Spieler



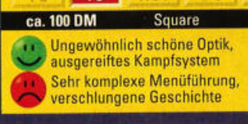
- Rätsel-Einlagen, unterstützt auch Game Boy, Passwörter
- Langeweile pur dank stupiden Leveldesigns, nur drei Levels

6

SaGa Frontier 2
Rollenspiel für Profis

Knackhartes Klassik-Rollenspiel mit vielen spielerischen Finessen, toller Story und exzellentem Kampfsystem.

PC **PS** N64 DC GBC D | ca. 100 DM | Square | 1 Spieler



- Ungewöhnlich schöne Optik, ausgereiftes Kampfsystem
- Sehr komplexe Menüführung, verschlungene Geschichte

1

Shadow Madness
Rollenspiel für Fortgeschrittene

Kurzweiliges Rollenspiel mit originellen Charakteren und vielen Mini-Spielchen. Technisch leider nur Durchschnitt.

PC **PS** N64 DC GBC D | ca. 100 DM | Crave Entertainment | 1 Spieler



- Gute deutsche Übersetzung, abgedrehte Hintergrundstory
- Dürftige Grafik, Steuerung und Kampfsystem zu fummelig

2

Shao Lin
Fightspiel für Einsteiger

Schade: Aus der Idee, acht Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten zu lassen, ist nur ein laues Fightspiel geworden.

PC **PS** N64 DC GBC E | ca. 100 DM | THQ | 1-8 Spieler



- Achtspieler-Simultanmodus (zwei Multitaps vorausgesetzt)
- Hässliche Grafik, lange Ladezeiten, mauer Story-Modus

4

Slave Zero
Actionspiel für Fortgeschrittene

Zu geradliniges Ballerspiel, das sich spätestens nach der Hälfte der 15 Missionen im Spielverlauf wiederholt.

PC PS N64 **DC** GBC E/D | ca. 70 DM | Infogrames | 1 Spieler




- Fixe Optik mit atmosphärischem Japan-Touch, viele Missionen
- Sehr linearer Spielverlauf, zu wenig Abwechslung

4

Space Debris
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Actionspiel der alten Schule: Mit einem schwer bewaffneten Raumer ballerst Du Dich durch zehn gradlinige Levels.

PC **PS** N64 DC GBC E | ca. 90 DM | Sony | 1 Spieler



- Schöne Lichteffekte, viele unterschiedliche Waffensysteme
- Deftiger Schwierigkeitsgrad, langweiliges Leveldesign

3

Tee Off
Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Witziges, im niedlichen Anime-Look gehaltenes Golfspiel. Gelungene Mischung aus Fun-Titel und Simulation. Spaßig!

PC PS N64 **DC** GBC E/D | ca. 100 DM | Acclaim | 1-4 Spieler



- Toller Mehrspieler-Modus, einfaches Handling, gute Grafik
- Auf Dauer nervige Hintergrund-Musik, für Golf-Profis zu simpel

2

Tiny Tank
Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Als Mini-Panzer rasselst Du auf Action-Tour durch 13 Levels. Technisch haut's nicht vom Hocker. Das Spieldesign ist okay.

PC **PS** N64 DC GBC E | ca. 100 DM | MGM | 1-2 Spieler

- Netter Panzerheld, originelle Zwischensequenzen
- Schwache Grafik mit Ruckelanfällen, zu wenig Waffen

3

UMSETZUNGEN

Earthworm Jim
Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis

Gradliniges, aber mit zwölf Levels gut bestücktes Jump&Run. Wenn Jim stirbt, muss neu begonnen werden – das nervt.

PC PS **N64** DC **GBC** D | ca. 70 DM | Crave Entertainment | 1 Spieler



- Optisch gelungenes Leveldesign, sympathischer Held
- Fehlende Speicherpunkte erschweren das Spiel unnötig

3

F1 World Grand Prix
Rennspiel für Fortgeschrittene

Nach hervorragenden N64- und Dreamcast-Versionen enttäuscht die technisch schwache Playstation-Umsetzung.

PC **PS** **N64** **DC** GBC D | ca. 90 DM | Video System/Eidos | 1-2 Spieler



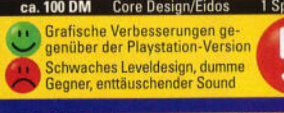
- Original-Lizenz, einfache Steuerung, gute Musik
- Üble Grafik, unrealistisches Fahrverhalten, kaum Gegner-Intelligenz

4

Fighting Force 2
Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Spiele, die die Welt nicht braucht: Mangelhafte Genre-Mixtur, die spielerisch weit unter der Gürtellinie liegt!

PC **PS** N64 **DC** GBC E | ca. 100 DM | Core Design/Eidos | 1 Spieler

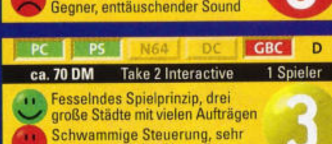
- Grafische Verbesserungen gegenüber der Playstation-Version
- Schwaches Leveldesign, dumme Gegner, enttäuschender Sound

5

Grand Theft Auto
Actionspiel für Profis

Die abgedrehte Gangster-Parodie gibt's nun auch für unterwegs. Leider ist die Umsetzung technisch nur mittelmäßig.

PC **PS** N64 DC **GBC** D | ca. 70 DM | Take 2 Interactive | 1 Spieler



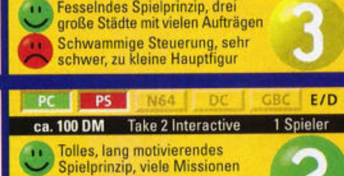
- Fesselndes Spielprinzip, drei große Städte mit vielen Aufträgen
- Schwammige Steuerung, sehr schwer, zu kleine Hauptfigur

3

Railroad Tycoon 2
Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Stellenweise geniale Wirtschaftssimulation – nicht nur für Eisenbahner. Leider nicht schön anzuschauen und zu steuern.

PC **PS** N64 DC GBC E/D | ca. 100 DM | Take 2 Interactive | 1 Spieler



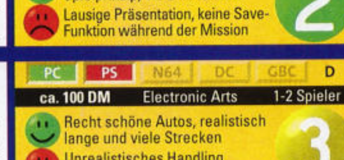
- Tolles, lang motivierendes Spielprinzip, viele Missionen
- Lausige Präsentation, keine Save-Funktion während der Mission

2

Rally Championship
Rallye-Simulation für Fortgeschrittene

Auf dem PC über Ubi Soft erschienen und eine optische Sensation – doch auf der Playstation geht dem Spiel die Luft aus.

PC **PS** N64 DC GBC D | ca. 100 DM | Electronic Arts | 1-2 Spieler



- Recht schöne Autos, realistisch lange und viele Strecken
- Unrealistisches Handling, keinerlei Schadensmodell

3

South Park: Chef's Luv Shack
Quizspiel für Profis

Englischsprachiges und wegen der vielen Insider-Gags kaum verständliches Ratespiel mit Mini-Spielchen.

PC **PS** **N64** **DC** GBC E | ca. 120 DM | Acclaim | 1-4 Spieler



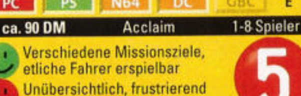
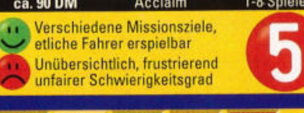

- Keine Mini-Spiele, die an Klassiker wie „Asteroids" erinnern
- Kenntnis des US-TV und gutes Englisch sind dringend nötig

4

South Park Rally
Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Sowohl technisch als auch spielerisch eine ziemliche Katastrophe. Vor diesem Rennspiel schrecken selbst Fans zurück.

PC **PS** **N64** **DC** GBC E | ca. 90 DM | Acclaim | 1-8 Spieler

- Verschiedene Missionsziele, etliche Fahrer erspielbar
- Unübersichtlich, frustrierend unfairer Schwierigkeitsgrad

5

Star Wars – Ep. 1: Racer
Rennspiel für Fortgeschrittene

Unübersichtliches Rennspiel aus der Vogelperspektive mit 20 Strecken, das auf dem neuen „Star Wars"-Film beruht.

PC PS **N64** **DC** **GBC** E | ca. 70 DM | Nintendo | 1-2 Spieler



- Kurzes Video aus dem Film, viele freispielbare Racer
- Man kann nur gegen einen Gegner fahren, Optik und Sound öde

3

Tonic Trouble
Jump&Run für Einsteiger

Bei weitem nicht so ausgereiftes Jump&Run wie „Rayman" vom gleichen Hersteller (siehe linke Seite). Zudem oft unfair.

PC PS **N64** DC **GBC** D | ca. 70 DM | Ubi Soft | 1 Spieler



- Kunterbunte Grafik, witzige Animationen und Charaktere
- Schwammiges Sprungverhalten, unfaire Stellen und Feinde

4

Toy Story 2
Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

Nicht ganz so gelungen wie PC- und Playstation-Version. Gerade auf dem N64 gibt es viele bessere 3D-Jump&Runs.

PC **PS** **N64** **DC** GBC D | ca. 120 DM | Traveller's Tales | 1 Spieler



- Deutsche Sprachausgabe, exakte Steuerung, große Levels
- Keine Expansion-Pak-Unterstützung, viele Grafikfehler

3

Turok: Rage Wars
Actionspiel für Profis

Kläglicher Versuch, mit der „Turok"-Lizenz noch ein paar Mark zu machen. Langweilig und frustrierend schwer.

PC PS **N64** DC **GBC** E | ca. 70 DM | Acclaim | 1 Spieler



- Kunterbunte Color-Grafik, viele verschiedene Waffen
- Extrem schwere und nicht sehr abwechslungsreiche Levels

4

WWF Wrestlemania 2000
Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Viele Spielmodi, Kämpfer und besonders der Duell-Modus gegen einen Freund werden Wrestling-Fans begeistern.

PC PS **N64** DC **GBC** E | ca. 70 DM | THQ | 1-2 Spieler



- Zweispieler-Duelle über Link-Kabel, fünf Spielmodi
- Wrestler unterscheiden sich nur geringfügig im Aussehen

2



Amazone Rynn zieht mit dem Drachen los

PC | PS | N64 | DC — D

Drakan

Action-Adventure für Profis

Schnuckelmaus Rynn und ihr magischer Drachen Arokh sind im Winterschlussverkauf gelandet. Zum reduzierten Preis besuchst Du mit ihnen Wald-, Vulkan-, Wasser- und Eiswelten und kämpfst gegen die Schergen des Zauberers Navros.

Wenn Du zu Fuß unterwegs bist, stehen Dir 25 unterschiedliche Waffen zur Verfügung. Als Drachenreiterin kämpfst Du mit Arokhs Feuer, Gas und Eisatem.

Trotz eines beeindruckenden Waffenarsenals sind die Gegner nicht von schlechten Eltern und verlangen den ganzen Action-Profi. Etwas magerer ist die Rätselkost ausgefallen. Hier wird nur gute Hausmannskost geboten. „Drakan" eignet sich darum für Action-Fans, die auf Knobeleien dankend verzichten können.

ca. 50 DM | GT Interactive | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. Empf.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Sehr gute Spielgrafik, schöne Zwischensequenzen, sympathische Helden
− Happiger Schwierigkeitsgrad der Actionsequenzen, zu wenig Rätsel

Besonders grafisch gelungene Profi-Action für leistungsbewusste Action-Adventure-Fans



Text: Volker Weitz



Barkeeper Frank verzapft wichtige Hinweise

PC | PS | N64 | DC — D

Jagged Alliance 2

Strategiespiel für Profis

In der Karibik scheint nicht nur die Sonne. Im vorliegenden Fall wird das Inselatoll Arulco trotz meteorologischer Begünstigung von einer Diktatorin geknechtet.

Du bist der Anführer einer bis zu 18 Mitglieder starken Söldnertruppe und wirst von den geschundenen Einwohnern zu Hilfe gerufen. Auf einem in 200 Sektoren aufgeteilten Spielfeld verschiebst Du die Kämpfer rundenweise und jagst den Feind.

Eine klasse Charakter-Verwaltung und unzählige Waffen, Rüstungen und Gegenstände machen „Jagged Alliance 2" zu einem Strategiespiel der Extraklasse. Wenn Du Spaß an wochenlangen Knobel- und Grübelsitzungen hast, dann kommst Du an diesem wunderschönen Programm nicht vorbei.

ca. 50 DM | Topware | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD. Empf.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 850 MB HD

Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 1

+ Riesige Spielwelt, sehr gekonnt umgesetztes Spielprinzip, hoher Suchtfaktor
− Grafik veraltet, mächtiger Schwierigkeitsgrad, komplexes Waffensystem

Da lacht die Sonne: Immer noch eines der besten Strategiespiele, ab jetzt zum vernünftigen Preis



Text: Volker Weitz

Nur grafisch ist der Cowboy gut in Schuss

PC | PS | N64 | DC — D

Lucky Luke

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

Selbstverständlich sind sie wieder auf freiem Fuß, die Dalton-Brüder! Und der Einzige, der die gesetzlose Bande dingfest machen kann, ist wieder Lucky Luke. Von Dir gesteuert, durchstreift er elf Levels nach den Gesuchten. Dabei variieren die Aufgaben in den Abschnitten stark, täuschen jedoch nicht über die viel zu langen Levels und die träge Spielbarkeit hinweg.

Auch eine sehr ansehnliche Grafik, viele Gags und lustige Bonus-Spiele machen „Lucky Luke" nicht spielenswerter. Es fehlt dem Comic-Helden, der so blitzschnell mit dem Colt sein sollte, einfach an Esprit. Fans des schlaksigen Cowboys und Jump&Run-Fanatiker werden sich trotzdem heimisch fühlen – sie greifen bei dem günstigen Preis sofort zu.

ca. 50 DM | Infogrames | 1 Spieler

Unterstützt keine Memory Card, Passwörter nach jedem Level

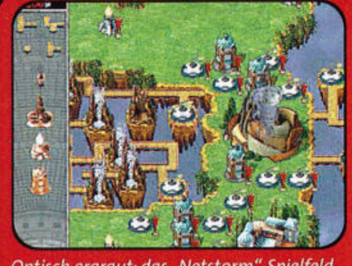
Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

+ Witzige Comic-Grafik mit 3D-Touch, feine Western-Musik
− Auf Dauer sehr öde und langsam, innerhalb der Levels wenig Abwechslung

Zieht schneller als sein Schatten, spielt sich aber wie in Zeitlupe: Dieser „Lucky Luke" ist zu lahm



Text: Knut Gollert



Optisch ergraut: das „Netstorm"-Spielfeld

PC | PS | N64 | DC — D

Netstorm

Echtzeit-Strategiespiel für Profis

Unglaublich scheint es, aber in „Netstorm" wurden Elemente herkömmlicher Echtzeit-Strategiespiele mit dem Klassiker „Tetris" vermengt. Bereits Ende 1997 erschien dieses Strategiespiel, in dem Du als Herr einer Himmelsinsel allerlei Waffensysteme platzierst und Brücken aus „Tetris"-Klötzchen baust. Ziel ist es, die gegnerische Insel zu erobern und den Hohepriester des Feindes zu opfern.

Sehr viele verschiedene Waffensysteme, ein toller Internet-Mehrspieler-Modus und abwechslungsreiche Missionen machen Spaß – aufkommende Hektik und veraltete Grafik hingegen ärgern einen. Der sagenhafte Preis von nur 15 Mark lässt allerdings alle Mängel vergessen. Hobby-Generäle schlagen bedenkenlos zu.

ca. 15 DM | Activision/Green Pepper | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. Empf.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, Internet-Anschluss

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Interessante Spielidee, hervorragender Internet-Spielmodus
− Optisch überholt, manchmal sehr hektisch, keine Speicherfunktion im Spiel

Intelligenteres, leider etwas hektisches „Command & Conquer" zum unschlagbaren Preis



Text: Knut Gollert

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

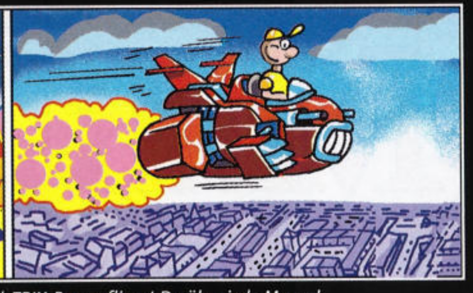
Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Anno 1602 – Königsedition	Strategiespiel	PC	Sunflowers	ca. 70 DM	2
Anstoß 2 Gold	Sportspiel	PC	Ascaron	ca. 40 DM	1
Baldur's Gate + Add-On	Rollenspiel	PC	Interplay	ca. 80 DM	2
Civilization II + Multiplayer	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 50 DM	1
Colin McRae Rally	Rennspiel	PS	Codemasters	ca. 50 DM	1
Croc	Jump&Run	PS	EA	ca. 45 DM	2
Dark Project – Director's Cut	3D-Action-Adv.	PC	Eidos	ca. 50 DM	1
Drakan NEU!	Action-Adventure	PC	GT Interactive	ca. 50 DM	2
F1 World Grand Prix	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	2
FIFA 99	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 40 DM	1
Final Fantasy VII	Rollenspiel	PS	Squaresoft	ca. 45 DM	1
Formel 1 '98	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Freespace Battle Pack	Actionspiel	PC	Interplay	ca. 50 DM	2
Grim Fandango	Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	2

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Jagged Alliance 2 NEU!	Strategiespiel	PC	Topware	ca. 50 DM	1
Lucky Luke NEU!	Jump&Run	PS	Infogrames	ca. 50 DM	3
MediEvil	Action-Adventure	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Netstorm NEU!	Echtzeit-Strategie	PC	Green Pepper	ca. 15 DM	2
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	PC	GT Interactive	ca. 30 DM	1
Railroad Tycoon II – Gold	Strategiespiel	PC	G.O.D./Take 2	ca. 50 DM	1
Silver	Rollenspiel	PC	Infogrames	ca. 40 DM	2
Starcraft	Echtzeit-Strategie	PC	Blizzard	ca. 50 DM	1
SWAT Battle Pack	Strategiespiel	PC	Sierra	ca. 30 DM	3
Tekken 3	Fightspiel	PS	Namco	ca. 45 DM	1
The Curse of Monkey Island	Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	1
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	PC	Cavedog/GT	ca. 50 DM	2
Worms 2	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	2
X-Com: Apocalypse	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	3

Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren







So ein Skateboard ist schon nett, doch nötig wär' ein Superjet – kein Problem: Dank TRIX-Power fliegst Du über jede Mauer!

Comic: Rolf Boyke

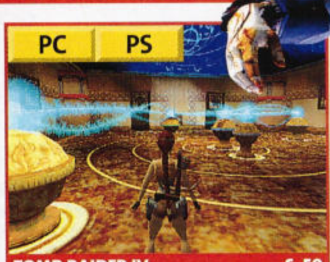
ZUM SAMMELN!

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Alle Spiele alphabetisch



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS S. 64
Der Nemesis ist ein übler Gegner. Doch mit ein paar Tricks (à la Säurehahn rechts von ihm zerschießen) ist auch er zu besiegen



FINAL FANTASY VIII S. 56
Vor einigen Schlusskämpfen müsst Ihr Eure Party in zwei Gruppen aufteilen

PC PS

TOMB RAIDER IV S. 50
Alle Planeten werden nach dem geozentrischen Weltbild geordnet – klar?



WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP S. 80
Mit Angeboten aller GT2-Teams und deren Flitzern fährt es sich entspannt



DONKEY KONG 64 S. 76
Eine der härtesten Kopfnüsse: Flieg zuerst dreimal mit Diddy durch das Loch...

Der klassische Zombie aus „RE 3" hat eine typische Armhaltung...

TRIX PER FAX

Neue Spiele für den Fax-Abruf (Auswahl)

Wenn Du an die Telefon-Grundnummer rechts (weiß) einen Code anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

(0190) 669 889 XXX

Code	Spiel	Beschreibung	System
330	Fighting Force 2	Cheats	PS
316	Hot Wheels Turbo Racing	Cheats	N64
327	Speed Devils	Cheats	DC
325	SWAT 3: Close Quarters Battle	Cheats	PC
332	Tomb Raider IV	Cheats	PC
324	Tomb Raider IV	Cheats	PS
323	Toy Commander	Cheats	DC
329	Ultima IX: Ascension	Cheats	PC
328	WCW Mayhem	Cheats	PS

NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU

Seit kurzem verschicken wir die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer in den Trixletter-Verteiler aufgenommen werden will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:
trixletter@screenfun.de
Ihr bekommt dann alle zwei Wochen den Trixletter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots!

NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU

Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb von Deutschland.
Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute, darum brauchst Du dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

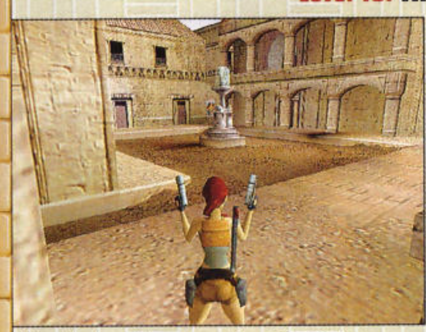


TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Dunkle Wolken haben sich über Ägypten zusammengebraut. Lara Croft muss den total besessenen Werner von Croy in seine Schranken verweisen! Doch das ist – wie so vieles in Laras Leben – nicht ganz einfach...

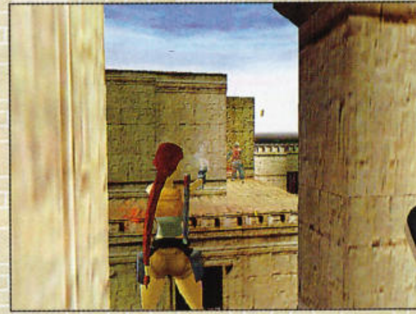
Teil 2

Level 16: Alexandria



Vom Startpunkt aus marschierst Du die Treppe hoch und erledigst dabei die Skorpione. **Du stößt auf einen Platz, wo Dich schon ein vermummter Beduine erwartet (siehe Bild).**

Überquere am Brunnen vorbei den Platz und öffne dort die Tür der Bibliothek. Eine Zwischensequenz erwartet Dich. Sobald Du die Treppe oben bist, findest Du linker Hand auf einem Kästchen den **Laser** und ein paar andere Dinge. Mitnehmen!



Wenn Du die Bibliothek bei der Eingangstür kurz verlässt und sie gleich darauf wieder betrittst, gibt Dir Jean-Yves noch ein paar Informationen.

Vom Balkon der Bibliothek aus kannst Du zwei weitere Beduinen erledigen.

Verlass die Bibliothek und geh in südliche Richtung. In einem Lagerhaus kannst Du noch ein paar Gegenstände finden. Am Depot vorbei liegt der Ausgang aus diesem nicht sehr umfangreichen Level.

Lara bringt Licht ins Dunkel: Finstere Geheimnisse lüftet sie und finstere Schurken vernichtet sie

Level 17: Die Küstenruinen (1)



Auf der Straße angekommen, nimmst Du den Durchgang zu Deiner Rechten. Die Holzbretter zum Eingang des „Ägyptischen Abenteuers" schießt Du einfach weg.

Beim Ticketverkauf wende Dich nach links in östliche Richtung. Zerbrösle beim rechten Eingang die Bretter mit Deiner Wumme zu Holzspänen.

Achte gut auf den Spiegel in diesem Raum. Er zeigt Dir, wo sich im Boden Fallen befinden. In der Ecke liegt die **Armbrust.**



Kombiniere die Armbrust mit dem Laser, um eine Zielvorrichtung zu erhalten. Geh in den Raum mit dem Sarkophag und dem Pyramiden-Modell. Schlittere hinter letzterem die Rampe hinunter. Nun musst Du Dich beeilen! **Schieß mit der Laser-Armbrust-Kombination auf die einzelnen Zielscheiben.** Hast Du alle getroffen, bevor die Holzplattform nach unten klappt, fällt eine **Münze** zu Boden. Aus dem Raum kommst Du durch den Spalt auf der linken Seite.



Im Osten der Anlage geht es durch den linken Eingang. **Den Schlangenbeschwörer setzt Du mit der Münze in Gang.** Klettere das Seil empor, das sich jetzt entrollt. Mit einem geschickten Sprung (nicht zu weit oben) landest Du eine Ebene höher, wo Du vom Boden den **defekten Griff** aufliest.

Montiere in der Nische mit Hilfe Deiner **Brechstange** den **Wandhaken** ab. Setz die beiden Dinge im Inventar zusammen – so erhältst Du **Haken und Stab...**



...mit denen Du Dir an der Rückseite des Ticketverkaufs den **Torschlüssel** angeln kannst: Heb ihn vom Boden auf.

Verlass das „Ägyptische Abenteuer" und kehr zur Hauptstraße zurück. An deren Ende führt Dein Weg durch den rechten Torbogen. **Hopse in das Wasserbecken und klettere danach auf die Plattform. Von dort springst Du zum Spalt.** Zieh Dich hinein und klettere bald darauf die Leiter hoch. Binnen kurzem befindest Du Dich unter freiem Himmel.



Um den Hügel herum geht es erst nach Osten, dann nach Süden weiter. **Spring dort auf die Schräge und betritt das Gebäude durch den Eingang.** Mit der Armbrust und der Explosivmunition kannst Du die Skelette problemlos zerbröseln.

Steig dann die Treppe hinauf und hüpfe im gekonnten Zickzack über die Plattformen, bis Du zu der verschlossenen Tür kommst. Du kannst sie mit dem **Torschlüssel** aufsperren!

Level 18: Die Katakomben (1)



Verlass den ersten Raum nach rechts. **Dort findest Du einen großen Schalter in der Wand – betätige ihn.** Kehr dann wieder zu den bekannten Küstenruinen zurück!

Level 19: Die Küstenruinen (2)



Hier kletterst Du zum Boden hinunter, wo Du Dich in das große Loch hinablässt. Auf den Stufen findest Du eine Fackel. Entzünde sie an dem offenen Feuer.

Stell Dich nun genau unter das Seil, mit dem der hängende Stein an der Wand befestigt wurde, und spring nach oben. **Das Seil entzündet sich und der Stein fällt nach unten!** Krabble nun in die Spalte und öffne dort die Tür mit der **Brechstange.** So gelangst Du zu einem anderen Eingang in die Katakomben.

Level 20: Die Katakomben (2)



Zieh im kleinen Raum die Säule auf die braune Platte. Dann geht's zurück durch die Küstenruinen und durch den anderen Eingang in die Katakomben.

Aus dem Raum, in dem Du vorher den Schalter gedrückt hattest, ziehst Du eine weitere Säule und platzierst sie an der Wand gegenüber auf dem markierten Feld. Sobald Du durch die nun offene Tür getreten bist, verfolgt Dich ein Geist. Renn die Treppe nach Norden hoch – er verschwindet in dem Bildnis.



Zurück im vorigen Raum rutschst Du die Stange hinab. Unten angekommen, hebt sich die Mauer nach oben und gibt den Blick auf einen Hebel frei. Leg ihn um. **Nach kurzem Beben sind die Außenwände verschwunden, und Du befindest Dich auf einer Plattform in einer riesigen Halle!**

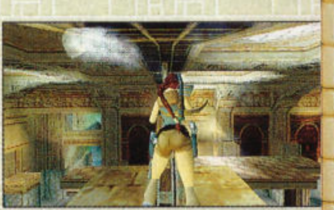
Jetzt wird's ziemlich schwierig: Spring zum ersten Seil und halt Dich fest – und rutsch nun ganz nach unten. Dreh Lara dann so, dass sie genau in die Richtung des nächsten Seils schaut...



...schwing nun mit der Sprint-Taste und spring (!) am Ende des Bogens los! Gleich wieder zupacken! Hurra, das ist geschafft.

Jetzt wiederholst Du das ganze Zirkus-Kunststück, um die Plattform zu erreichen. Endlich auf sicherem Boden angelangt, steigst Du die Leiter zur Halle hinab.

Spring zu der Öffnung in der Südwand empor und zieh Dich hinein. Weiter die Treppe hinauf, in das Loch und hinab ins Wasser! Schwimm zur Treppe, marschier hinauf und erledige das Skelett.



Hüpf über die Plattform zum Hebel in der Südwest-Ecke und benutze ihn. Aus der Wand fahren Blöcke, über die Du zur nächsten Plattform springst. Hangle Dich von dort an der Decke zum Hebel im Norden. **Nachdem Du den Hebel betätigt hast, tauchst Du schnell ins Wasser, denn ein weiterer Geist greift an.**

Schwimm durch die südliche Öffnung zu einem weiteren Bildnis. Nun wieder nach oben zur Plattform in der Mitte! Hüpf zu den neuen Blöcken im Osten.



Spring nun zu der grünlich ausgeleuchteten Kante, lass Dich dort am Spalt hinunter und hangle Dich um die Ecke.

Folge dem Gang und erledige die beiden Skelette. **Spring zum Seil und schwing Dich zur Säule in der Mitte, wo Du einen Dreizack vom Podest nimmst.** Du kannst hier noch andere Gegenstände finden, aber weiter kommst Du, wenn Du Dich zur Leiter im Norden vorarbeitest. Oben angekommen, bekommst Du einen weiteren **Dreizack.**



Die Kletterstange steigst Du ganz hinauf. Wenn Du den Gang entlang läufst, befindest Du Dich wieder am Levelanfang.

Also geht es wieder die Stange hinab, nur diesmal springst Du gleich rechts zu der Leiter. Weiter zur anderen Leiter in der Nordwand, die Treppe hinab, nach links durch den Eingang, um den Block herum, in die Öffnung und dann die Leiter hinauf!

Spring über die Plattformen zur Nordost-Ecke und erklimm die Leiter. Hier kannst Du den dritten **Dreizack** einsacken!





Hüpf nun über die Plattformen zum Seil und schwing Dich zu der Position, die Du in diesem Bild siehst. Von dort springst Du zur Öffnung, wo es dann mit einer Kletterstange weitergeht. Nun noch die Leiter hoch und weiter den Gang lang! Greif Dir den vierten **Dreizack** ab! Die Skelette dürften auch kein Problem mehr für Dich darstellen!

Klettere hier aber nicht die Leiter hoch, sondern kehr in die Haupthalle dieses Levels zurück und verlass ihn im Westen.

Hmm, ein paar Rätsel bereiten mir echte Kopfschmerzen...



Level 21: Der Poseidontempel



Steig die Treppe hoch und die Leiter hinunter. Zuerst nach Norden! Folge dem Gang und plätte die zwei Skelette. **Kriech unter dem Steingesicht durch.**

Bei der Poseidonstatue vor Dir setzt Du einen **Dreizack** ein. Tauche unter dem Steinkopf zurück. Im Süden folgst Du dem Gang in eine Säulenhalle, in welcher Du eine Kletterstange findest. Oben erledigst Du ein weiteres Skelett, dann platzierst Du den **Dreizack.**



Nun geht es in den Westen. **Links neben dem Steingesicht befindet sich eine Öffnung.** Spring vorsichtig über die Feuerfalle davor und halte Dich an der Kante fest. Im Gang dahinter wartet eine weitere Statue auf einen **Dreizack.** Bei der Feuerfalle musst Du darauf achten, Dich ganz links herunter zu lassen.

Im Osten des Tempels gehst Du kurz vor dem Steinkopf links um die Ecke. Die Leiter dort kletterst Du hinauf.



Oben lauert Dir ein Skelett auf – tja, nicht mehr allzu lange! **Setz bei der Statue den letzten Dreizack ein.** Sobald Du die Treppe hinunter gestiegen bist, wirst Du wieder von einem Geist verfolgt. Am besten rettest Du Dich nun durch einen Sprung ins Wasser in der Mitte des Tempels (Du kannst auch zum Bildnis am Levelanfang gehen, um ihn loszuwerden).

Schwimm durch den Gang und benutze dann einen der beiden Aufgänge.

Im nächsten größeren Raum wirst Du von zwei weiteren Geistern angegriffen. Die Lösung liegt in den beiden Vasen... Hier befindet sich auch ein Schalter, mit dem Du einen Zugang zu den Küstenruinen öffnen kannst.

Nimm im nächsten Raum aus dem Sarkophag an der Westwand den linken Metallhandschuh mit. Es öffnen sich zwei Türen. Nochmals an der Kante hochziehen und schon kannst Du den Level verlassen!

Text: Martin Metzler

Level 22: Die verschwundene Bibliothek



In der Haupthalle der Bibliothek öffnest Du vorne links die Tür. Im Raum am Ende des Gangs wirst Du von Metallgegnern angegriffen. Sie sind nur an der türkisfarbenen Raute auf der Brust verletzlich. Zurück im Hauptraum diesmal in der Mitte links gehen! **Das Hinabrutschen an der Kletterstange wird durch messerscharfe Zahnräder erschwert, die Lara ganz schön zusetzen können!** Am Gangende geht's wieder eine Stange hinauf. Der Blechmann will auch geplättet werden...

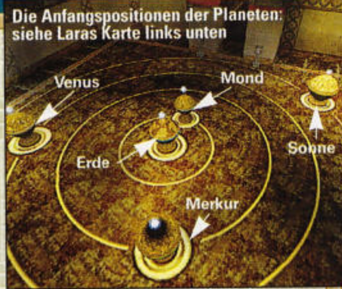


...im Raum mit den beiden großen Zahnrädern löst Du dann mit der Brechstange den Goldenen Stern aus der Wand.

An der linken Säule klettere nach oben und steig von dort weiter die Treppe und die Stange hinab. Nachdem Du die beiden Blechmänner eingedost hast, kletterst Du hinter dem Torbogen im Loch die Leiter hinab. Krabble durch die Enge zum großen Raum. **Dort erwartet Dich ein berittener Metallkrieger.** Zuerst verliert er sein Pferd, dann sein Leben und schließlich kannst Du Dir das Reiter-Juwel holen.



In der Halle davor lässt sich das Reiter-Juwel neben der Tür in die Fassung einpassen. Dahinter benutzt Du den Seilzug. Zurück in den Raum mit den beiden Zahnrädern! Hinter den Säulen gehst Du nun entweder in den linken oder den rechten Gang. Mogle Dich geschickt an den Schwingketten vorbei und öffne dann die Platte im Boden. **Tauch in das Wasser hinunter und schwimm anschließend in die Öffnung im Westen.** Hier kannst Du jetzt zwei Goldene Sterne aus der Wand brechen.

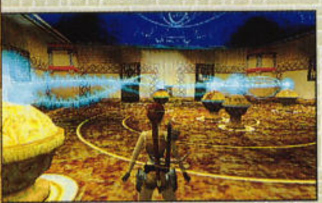


Die Anfangspositionen der Planeten: siehe Laras Karte links unten

Schwimm zurück nach oben und geh in den Hauptraum der Bibliothek. Mach bei Deinem Aufstieg die Kletterstange hinauf immer wieder Zwischenstopps.

In das Planetarium kommst Du durch die Tür hinten rechts. Du setzt die drei Goldenen Sterne an der Wand ein und ziehst die Planeten aus ihren Nischen. **Platziere sie auf den Umlaufbahnen.**

Es handelt sich um das geozentrische Weltbild: Planeten und Sonne bewegen sich also um die Erde. Eine Leuchtkugel markiert richtig platzierte Planeten.



Eine Energie-Entladung von einem Stern in der Wand öffnet sodann eine Tür direkt darunter. In dem kreisrunden Saal am Ende des Gangs findest Du sieben Hebel. Arbeite Dich – beginnend mit irgendeinem Hebel – im Uhrzeigersinn oder dagegen vor. Nun fahren Plattformen aus dem Boden, die Dir den Aufstieg eine Ebene höher ermöglichen.

Wenn Du die Bibliothek durchquert hast, findest Du Dich auf der Balustrade der Haupthalle wieder.



Weiter geht es durch die Tür hinten rechts. Flieh vor dem Feuerteufel, indem Du die Falltür öffnest, die Leiter hinabsteigst und Dich ins Becken rettest.

Wieder nach oben, wo Du vom Podest Pharos' Säule mitnimmst! Im Hauptraum nimmst Du nun die Tür vorne rechts oben und rutschst in die Grube. Weich den zwei Kugeln aus, die die Rampe hinunter rollen. **Spring dann von der Rampe zu dem Hebel links daneben.**

Erklimm die neue Plattform. Von dort aus wendest Du Dich nach Süden.



Ins Loch, nach oben, mit ordentlich Anlauf zum Löwenkopf springen und dort den Seilzug betätigen! Jetzt rutschst Du an der Vorderseite des Kopfs rückwärts hinunter und drückst dabei die Aktionstaste. Sobald Lara hängt, lässt Du kurz los, damit sie am Maul hängen bleibt.

Hinein ins Maul! Klettere an der Stange hinauf und geh weiter durch die Tür im Westen. In dem kleinen Raum hebst Du die Fackel am Boden auf. **Tritt auf einen der beiden Roste am Boden und entzünde die Fackel am Podest.**



Folge den Gang weiter, bis Du zu einem frei gelegten Dachgebälk kommst. Auf das Holz wirfst Du die brennende Fackel. **Das Holz brennt und bricht zusammen.**

Lass Dich in den Raum hinunter und nimm die Musikrolle vom Boden. Zieh Dich an der Wand hoch und kehre durch die Doppeltür in die Haupthalle zurück.

In dem Raum (Eingang Mitte links) benutzt Du die Musikrolle am Notenständer. Ein Geheimgang öffnet sich: Du kommst zum Seilzug. Dieser öffnet das große Tor zum nächsten Level.



Lara weiß, wo welche Planeten stehen!

Level 23: Die Hallen des Demetrius



In der Halle lenkst Du Lara zuerst nach Süden, wo Du ein Stockwerk höher auf einem Podest Pharos' Knoten findest. Genau gegenüber im Norden erwartet Dich schon Werner von Croy mit seinen Helfershelfern. Sobald die Zwischensequenz zu Ende ist, lässt Du Dich schnell in den Innenraum hinunter.

Sind die drei Beduinen erledigt, kannst Du von Croys Verfolgung aufnehmen. **Achte dabei auf die Kratzspuren auf dem Boden!** Verschiebe die Lampe entsprechend und verlass die Hallen.

Level 24: Die Küstenruinen (3)

Nimm hier die Goodies und die zerbrochene Brille mit. Klettere die Leiter hinauf. Verlass das Gebäude. **Im Meer findest Du den Eingang zum nächsten Level.** Schwimm hinein und lass Dich dann ganz bequem von der Strömung davontragen...

Level 25: Der Isistempel von Pharos (1)



Schwimm zur Öffnung in der Decke, steig aus dem Wasser und erledige den Hai. **Danach geht's durch die linke Öffnung im Tempel, wo Du Pharos' Knoten einsetzt, und dann durch die rechte Öffnung, wo Du das Gleiche mit Pharos' Säule machst.**

Weiter durch das nun offene Haupttor des Tempels! Spring im Innenraum nach der Treppe in das Bodenloch. Im Wasser öffne die rechte Tür (die anderen sind unwichtig). Im nächsten Raum fällt Dich ein geflügeltes Goldbiest an.



Geh nach Süden. Steig rechts und links von der Statue auf die Säulen und brich die Käfer aus der Wand. Auf der rechten Seite findest Du einen schwarzen Käfer. Sofort attackieren Dich viel zu lebendige Krabbelviecher!

Steig nun je in der Ost- und Westwand zu den Schaltern hoch und drück sie. Jetzt musst Du durch das Loch im Boden. **Renn zur Nordwand, wo Du zur Schräge hoch steigst und rückwärts springst.**

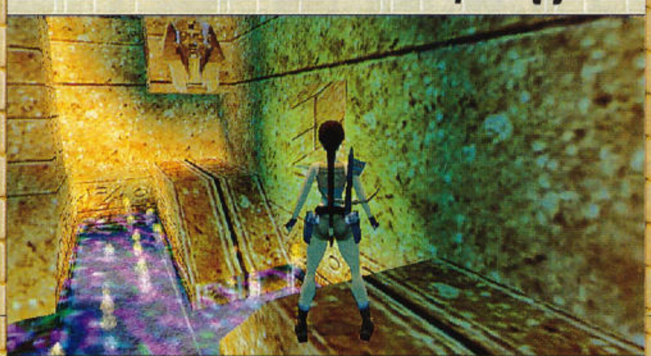
Betätige den Schalter und nimm den Aufziehschlüssel vom Ständer.



Klettere zurück in den Raum mit den Treppen, in dem Du Dich diesmal nach Westen wendest. Im Vorraum findest Du einige Gegenstände. Im Raum mit der schwarzen Pyramide rutschst Du nach Westen die Rampe hinab. **Wate flott durch die entflammbare Flüssigkeit und zieh Dich hoch.** Brich aus der Wand den schwarzen Käfer. Geh links herum und spring zur rettenden Öffnung.

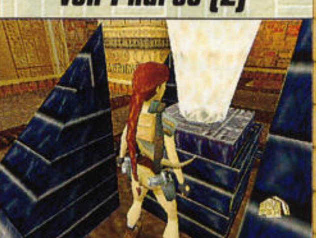
Das Spiel wiederholst Du in südlicher Richtung, wobei hier nur der Käfer an der Wand gegenüber zum Eingang wichtig ist. Verlass im Raum mit den Treppen den Level nach Norden.

Level 26: Der Palast der Kleopatra (1)

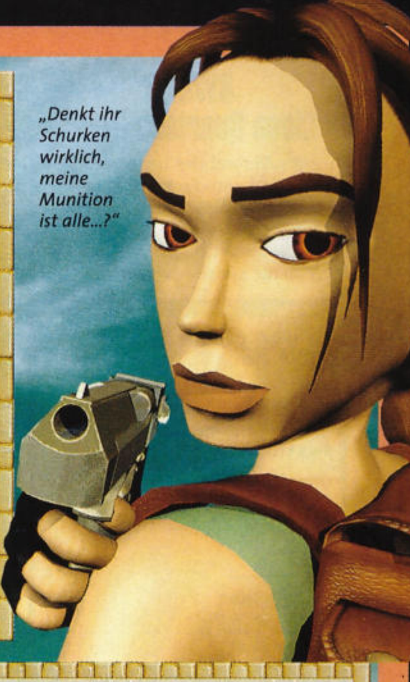


Durchquere den großen Raum und tritt gegenüber in die Öffnung. Ersteige die Rampe und knack die Tür oben mit der Brechstange. Dahinter läufst Du zu einer weiteren Tür, die Du aufbrichst. Hinunter ins Loch und die Rutsche hinab in die Flüssigkeit! Geh sofort nach links. Hol den vierten schwarzen Käfer. **Der Sprung zur Öffnung ist nicht ganz einfach: Stell Dich deshalb genau so hin wie auf diesem Bild.** Zurück in den Isistempel!

Level 27: Der Isistempel von Pharos (2)



Ein weiterer geflügelter Gegner erwartet Dich im Tempel. Kehr zur schwarzen Pyramide zurück. Setz hier alle vier schwarzen Käfer ein: **Die Pyramide öffnet sich und gibt einen mechanischen Skarabäus frei.** Kombiniere ihn in Deinem Inventar mit dem Aufziehschlüssel. Nun kannst Du von neuem den Palast der Kleopatra betreten.



„Denkt ihr Schurken wirklich, meine Munition ist alle...?“

Level 28: Der Palast der Kleopatra (2)









Geh wieder wie vorhin durch die Öffnung, diesmal geradeaus. **Auf der markierten Bodenplatte setzt Du den mechanischen Skarabäus ein, der nun die Falle auslöst.** Achtung: Du kannst den Skarabäus nicht unbegrenzt einsetzen. Links die Rampe hinauf!

Nimm aus dem Sarkophag den rechten Metallhandschuh. Renn nun zwischen den beiden Messern zurück. Geh in den anderen Gang, aber rechts herum (Secret). Benutz bei der Bodenfalle den mechanischen Skarabäus.

Erst erledigst Du den Goldvogel, dann führst Du Deine Schritte nach Westen. Rechts neben der Tür legst Du den Hebel um (springen), woraufhin sich eine Plattform aus dem Boden hebt. **Von dieser Plattform aus hüpfst Du zur Kante und hangelst Dich zur Öffnung.**

Aus dem nahen Sarkophag greifst Du Dir die rechte Beinpanzerung. Kurz vor dem Raum mit dem Hebel ist auf der rechten Seite eine Tür aufgegangen. Dort findest Du Pharos' Knoten. Diesen setzt Du dann bei der Tür im Osten ein.

Begib Dich auf die erste Plattform und schnapp Dir das Medipack. **Eine Gold-Lara erscheint, die jede Verletzung ihrerseits auf die echte Lara überträgt!**

Nach links auf die Plattform und über die Kletterdecke auf die andere Seite des Raums hangeln! Dort heißt es: eine Ebene höher, Goldvogel plätten und über den Abgrund springen. An der Nordwand in die Öffnung, Goldie zerbröseln und auf die hängende Plattform hopsen! Leg dann im Osten und Westen jeweils den Hebel am Block von der Decke um.

Hinter den geöffneten Türen findest Du im Westen einen Ornate Handle und im Osten ein Hathorbildnis. In der Kombination ergeben sie den Portalwächter – setz ihn neben der Tür im Osten ein. Hindurch und die Rampe hinab in die Zwischensequenz!

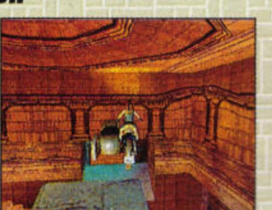
Die zwei Wächter sind unbesiegbar – deshalb hurtig in die Öffnungen hinter ihnen! Entnimm aus den Sarkophagen jeweils die Brustpanzerung (Osten) und die linke Beinpanzerung. Jetzt hinab in eines der beiden Löcher vor dem Thron!

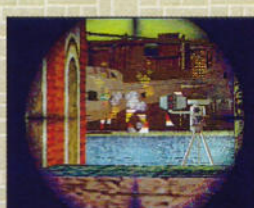
Level 29: Die Stadt der Toten











Erledige den Typ mit dem Maschinengewehr (Explosivammo). Er hinterlässt Dir den Revolver. Schnapp das Motorrad und düse los! Feinde werden überrollt. Vorm Torbogen stellst Du das Bike ab.

Eile nun um die Ecke rechts in den Eingang. Zieh den Toten vom Gitter. Jetzt hastig wieder zurück um die Ecke, denn die Schussanlagen auf dem Dach sind gefährlich! **Kriech in den Spalt auf dem Bild und lege dahinter den Hebel um.**

Als nächstes musst Du die Stufen hochklettern und Dich in den Spalt ziehen. Hier einen weiteren Hebel benutzen!

Wieder draußen, springst Du mit dem Bike über die Schanze zu der Absperrung! Der Boden bricht durch. Im Gang lässt Du das Motorrad stehen, kletterst in die Öffnung und lässt Dich ins Wasser plumpsen.

Wieder raus aus dem Wasser. Es erwarten Dich massig Fledermäuse. Rutsch die Schräge in der Westwand hinab.

Neben der Treppe springst Du rechts hoch und hältst Dich an der Kante fest. Hangle Dich um die Ecke und zieh Dich nach oben.

Mit dem Laser visierst Du die blaue Kugel an. Den Geist, der Dich nun verfolgt, führst Du im Westen die Treppe hinauf und dann ins Wasser. Schwimm den Gang zurück. Nochmals die Treppe hoch. **Dann über das Eis und den Hebel umlegen!** Wieder ein Stück zurück und durch die offene Tür. In dem durch Fackeln erleuchteten Raum geht es rechts.

Hangle Dich an der Spalte entlang – Du bist am Levelbeginn! Spring zum Hebel gegenüber, er öffnet das Eisentor. Nachdem der Feind platt ist, geht's zurück zum Bike. Damit heizt Du durch das Tor und im Gebäude die Treppen hinauf. **Oben schanzt Du mit dem Motorrad in die Öffnung gegenüber im Treppenhaus.**

Steig vor der nächsten Rampe ab und leg den Hebel rechts um, dann geht's hinauf. Lass das Rad stehen und steig auf die neue Plattform geradeaus links.

Folge dem Gang und hüpfe über den Abgrund. Durch die offene Tür! **Mit dem Revolver und dem Laser schießt Du nun auf den roten Behälter.** Die Explosion zerfetzt die Schussanlagen. Spring hinüber und betätige auf dem Hausdach den Hebel. Jetzt ist es an der Zeit, wieder aufs Motorrad zu steigen. Rechts von dem Haus mit den Schussanlagen hat sich das Tor zum nächsten Level geöffnet...

Im nächsten Heft fightet Lara weiter!

SWAT 3 Close Quarters Battle

Drückt während des laufenden Spiels **[SHIFT]+[Ö]**, um die Konsole aufzurufen. Gebt nun einen der Codes ein und bestätigt mit [RETURN], um die Cheat-Funktion zu aktivieren. Mit [ESC] verlasst Ihr die Konsole wieder.

Cheats

Mission gewinnen:
iamleet

Langsamere Gegner:
johnwoo

Ganzes Team unsterblich:
swatlord

Unendlich Munition:
biggerpockets

Team in Unterhosen:
casual

Schnellfeuer:
doubleshot

Die Nacht zum Tage machen:
noshades

Gegner sind schwerer zu töten:
hotstuff



„Unreal Tournament": Leckere Grafik, knusprige Action und kluge Gegner



Mist! Stockduster, die Leuchtstäbe sind alle, die Knie schon wund geschlagen, und diese miesen Terroristen treiben sich immer noch im Haus herum...



***noshades**: ...höchste Zeit für etwas Licht. Aber – wo ist jetzt der Terrorist? Mist!*



***casual**: Da wurden die Jungs mitten im Duschen wohl etwas schneller zum Einsatz gerufen, als für sie gut war*

TrickStyle

Tragt alle Cheats im **Optionsmenü** unter den „mogeloptionen" ein.

Cheats

Alle Strecken freigeschaltet:
citybeacons

Immer gewinnen:
tearound

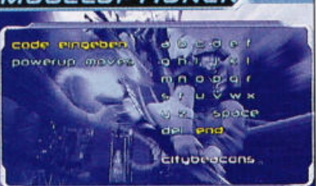
Unbegrenzt Zeit:
iwish

Power-Up-Moves immer verfügbar:
travolta

Große Köpfe:
inflatedego



Sympathisch: Die Entwickler fanden den Namen „Cheat-Menü" zu abgedroschen und kamen auf die „mogeloptionen"



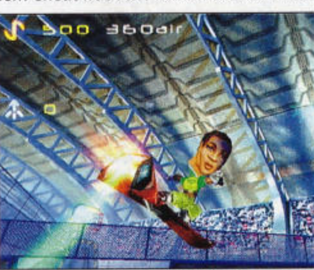
***citybeacons**: In den „mogeloptionen" könnt Ihr Codes wie diesen eintragen...*



...mit dem alle Strecken freigeschaltet werden – hai, auf geht's nach Japan!



***tearound**: Selbst wenn Ihr als Zweiter durchs Ziel gehen solltet, seid Ihr mit diesem Cheat noch der lachende Gewinner!*



***inflatedego**: Mein Gesicht, das ist so schön, das will ich auch noch größer seh'n!*

Unreal Tournament

Drückt während des laufenden Spiels auf **[Ö]**, um die Konsole zu öffnen. Gebt anschließend **IAMTHEONE** ein und bestätigt mit einem Druck auf [RETURN], um den Cheat-Modus zu aktivieren. Nun könnt Ihr die folgenden Codes eingeben, die allesamt natürlich nur im Einspieler-Modus funktionieren.

Cheats

Unsterblich:
god

Alle Waffen:
loaded

Volle Munition:
allammo

Flug-Modus:
fly

Geister-Modus (durch Wände gehen):
ghost

Flug-Modus und Geister-Modus wieder ausschalten:
walk

Zeit anhalten:
playersonly

Geschwindigkeit ändern (Standard = 1.0):
slomo <Wert von 1.0-10.0>

Veränderte Kameraperspektive:
behindview 1

Normale Kameraperspektive:
behindview 0

Bestimmten Gegner töten:
killpawns <Botname>

<Botnamen>:
babycow
behemoth
bird1
biterfish
biterfishschool
blobelt
bots
brute
cavemanta
cow
deadbodyswarm
devilfish
femalebot
femaleonebot
femaletwobot
fly
gasbag
giantgasbag
giantmanta
horsefly
horseflyswarm
humanbot
iceskaarj
krall
krallelite
lesserbrute
lesserkrall
malebot
maleonebot
malethreebot
maletwobot
manta
mercenary
mercenaryelite
nali
nalipriest
nalirabit
parentblob
pupae
queen
skaarj
skaarjassassin
skaarjberserker
skaarjgunner
skaarjinfantry
skaarjlord
skaarjofficer
skaarjplayerbot
skaarjscout
skaarjsniper
skaarjtrooper
skaarjwarrior
slith
squid
stone titan
tentacle
titan
warlord

Karag riddled Psycho full of holes with the Enforcer.
Zenith was ripped to shreds by Kosak's Flak Cannon.
Karag: Useless.
Aryss's Minigun turned Karag into a leaky piece of meat.
Aryss: Anyone else want some?
Aryss's Minigun turned Zenith into a leaky piece of meat.
Aryss: Die, bitch.

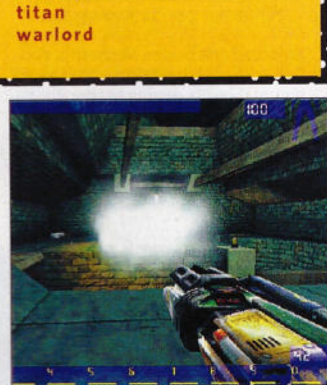
*Öffnet die Konsole mit **[Ö]** und gebt dann **IAMTHEONE** ein, um den Mogelmodus zu aktivieren*



***behindview 1**: Ändert die Perspektive...*



***fly**: ...oder erhebt Euch in die Lüfte – die gegnerischen Bots treffen trotzdem*



***loaded**: Seid Ihr allerdings mit all den fürchterbaren Waffen gerüstet und...*



***god**: ...dank der Unsterblichkeit mit allen Wassern gewaschen, so lassen Euch die Bots nur kalt, so heiß es auch sein mag!*

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf



Teil 5

FINAL FANTASY VIII®

In diesem letzten Lösungsteil wartet ein dramatisches Finale auf die Helden. Doch davor müssen Squall und seine Freunde noch etliche harte Aufgaben und Kämpfe bewältigen.

Mit einer derartigen Ausstrahlung verhext Edea (fast) jeden...

Vorbereitungen

Bevor Du Deinen Angriff auf die Pandora startest, solltest Du erst noch ein paar Nebenjobs erledigen. Mit Hilfe der Ragnarok sind nun nämlich einige überaus **interessante Schauplätze** zugänglich, die Dir weitere Guardians (siehe auch Seite 59) sowie wertvolle Zaubersprüche liefern.

Beachte auch, dass Du im weiteren Spielverlauf **keine Städte mehr** betreten kannst, also erledige dort alle noch offenen Angelegenheiten (eine Einkaufstour ist allerdings nicht notwendig, wenn Du die **Shop-Abilitys** von Doomtrain und Tombery entwickelt hast).

Durch die Ereignisse auf der Mondbasis tauchen in der Esthar-Region neue Monster auf, die seltene Items für die **Waffenaufbesserung** liefern können.

Inselhüpfer

Westlich von **Dollet und nordöstlich von Trabia** befinden sich zwei **Inseln,** die als ,Tor zur Hölle' und ,Tor zum Paradies' bekannt sind. Hier kannst Du hervorragend Zaubersprüche einsammeln, denn beide Inseln sind voll **unsichtbarer Draw-Punkte.** Da diese Punkte selbst mit aktivierter „Wünschelrute" nicht sichtbar sind, musst Du **während des Laufens immer wieder die Ⓧ-Taste** drücken, um fündig zu werden.

Ganz risikolos ist die Angelegenheit allerdings nicht, denn sämtliche Gegner auf diesen Inseln sind immer auf Level 100 – der Einsatz von „Gegner 0%" ist sehr zu empfehlen. Da sich die Draw-Punkte wieder regenerieren, kannst Du hier schnell und günstig alle Partymitglieder mit benötigten Zaubern ausrüsten.

Falls Deine Guardians noch etwas Nachhilfe benötigen, solltest Du mal auf der **Kaktor-Insel im Südosten** vorbeischauen. Die dortigen Mini-Kaktors ergeben **pro Exemplar satte 20 AP** und tauchen oft in Zweier- oder Dreiergruppen auf. Mit „Erstschlag" und möglichst hoher Trefferrate sind auch die unerreichbar wirkenden 250-Punkte-Abilitys sehr schnell Wirklichkeit – und die nebenbei gesammelten Stacheln ergeben auch noch gute **Munition** für Irvine.



Ganz klar: Die Kaktor-Insel ist der ideale Trainingsplatz für Guardians



Auf diesen beiden Inseln befinden sich zahlreiche versteckte Draw-Punkte



Zwischen der offenherzigen Rinoa und dem wortkargen Squall entsteht ein tiefes Band. Liebe?

Pandora, here we come

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen wurden und die Gespräche im Waisenhaus ein Ende gefunden haben, kannst Du die Pandora anfliegen. Dort erwartet Dich eine Reihe von Kämpfen, die jedoch kein größeres Problem darstellen sollten:

Rai-Jin und Fu-Jin lassen sich mit „Schlaf" und „Blende" zähmen, und der **Kampfroboter** ist Blitzzaubern gegenüber ziemlich machtlos. Während der Konfrontation mit **Cifer** solltest Du zunächst Deinen Bestand an „Aura"-Zaubern aufstocken, bevor Du ihm den Rest gibst. (Wenn Du etwas Geduld und die Unterstützung von Odin hast, erledigt sich der Kampf sogar von allein.)

Der Kampf gegen **Adell** ist etwas kniffliger, da die Hexe Rinoa in ihrer Gewalt hat: **Rinoa darf während des Kampfs nicht sterben,** also sind Guardian-Angriffe tabu. Rüste Rinoa vor dem Kampf mit einem Guardian aus, der „HP +80%" beherrscht (etwa Cerberus), und konzentriere die Angriffe dann auf die Hexe, während Du die angeschlagene Rinoa bei Bedarf heilst.

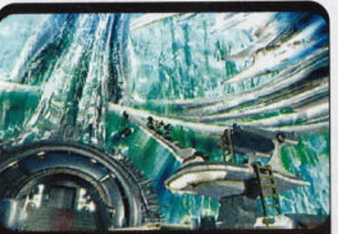
Es folgen noch Geplänkel gegen ein gutes Dutzend „kleine" **Hexen** und ein etwas größeres Exemplar, das mit Hilfe von Eden oder der „Melton"-Verzweiflungsschlag-Kombo leicht zu besiegen ist. Nach den Fights landest Du schließlich in einer anderen Zeitepoche.



Guten Flug auch! Du bist auf Kollisionskurs mit der Festung des Bösen



An Bord der Pandora warten alte Bekannte auf eine endgültige Abrechnung



Nach dem Kampf gegen Cifer geht es über diesen Kranausleger weiter



Aha, das also ist eine Zeitkompression. Oder war da doch irgendwas im Sushi?

Heile Rinoa im Kampf, da Adell bisweilen an ihrer Lebensenergie saugt



Diese letzte Hexe lässt sich mit einigen gezielten Guardians schnell ausschalten

Text: Michael Anton

Artemisias Schloss

Damit der Weg zur Hexe nicht zu einfach wird, werden beim Betreten des Schlosses acht **Abilitys versiegelt.** Um sie wieder benutzen zu können, musst Du die **Bosse im Schloss suchen** und besiegen. Die Reihenfolge, in der Du die Abilitys freischaltest, steht Dir frei. Empfehlung: erst „G.F.", „Magie", „Item" und als Letztes „Speichern", da Du jederzeit das Schloss verlassen und speichern kannst.

Im Schloss musst Du stellenweise mit **zwei Partys arbeiten,** um bestimmte Rätsel zu lösen. Falls Dir bestimmte Guardians noch fehlen sollten, so kannst Du sie von den Bossen ziehen – in diesem Fall solltest Du zuerst „Draw" freischalten. Hier ist die Liste der einzelnen Bosse:

- **Sphinx:** Sie wartet schon an der Treppe in der Eingangshalle auf Dich.
- **Dormen:** Untersuche in der Galerie im rechten Teil des Schlosses alle Bilder und gib anschließend die Lösungsworte „Vividarium", „Intervigilium" und „Viator" beim großen Bild ein.
- **Tripel-Klinge:** Spring im nördlichen Teil des Schlosses mit einem Satz auf den Kronleuchter, und öffne anschließend die Luke zum Weinkeller.
- **Cocutos:** Stell Deine Nebenparty auf das Wechselfeld neben der Luke zum Weinkeller, damit der Kronleuchter in Position bleibt. Überquere mit der Hauptparty den Kronleuchter.
- **Wolframator:** Mach Dich im östlichen Teil des Schlosses auf die Suche nach dem Kerker, und nimm zusätzlich auch noch den passenden Kerkerschlüssel von der Statue.
- **Gargantur:** Beobachte, wie auf dem Weg zum Glockenturm etwas von der Brücke fällt. Such im Anschluss daran am Wassertor in der Nähe des Kerkers nach dem Schlüssel für die Waffenkammer und benutze ihn entsprechend.
- **Catblepus:** Transportiere mit den Aufzügen im linken Teil des Schlosses eine (leichte!) Party nach oben, um den Schleusenschlüssel zu erhalten.

Schalte mit dem Schlüssel am Wassertor das Wasser aus und durchsuch den Brunnen vor der Kapelle nach dem Schlüssel für die Schatzkammer. Öffne in der Schatzkammer alle Särge.

- **Tiamat:** Spring im Glockenturm über das Pendel hinweg zu einem Raum, der auf der anderen Seite liegt.



Dormen erscheint, nachdem in der Galerie das Bilderrätsel gelöst wurde



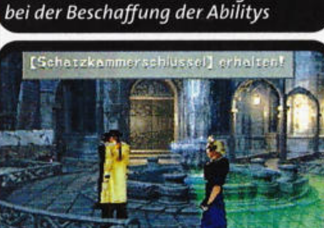
Zuerst der Hebel, dann lässt sich der Kronleuchter problemlos überqueren



Das Wassertor ist ein wichtiger Punkt bei der Beschaffung der Abilitys



Damit sich der Aufzug bewegt, muss die Gewichtsverteilung stimmen



Um diesen Schlüssel zu erhalten, stellst Du zunächst das Wasser ab



Die Schatzkammertür im westlichen Schlossflügel ist schwer zu erkennen



Über das Pendel im Glockenturm gelangst Du zu einem weiteren Fiesling



Omega Weapon: Hauptparty ins Wechselfeld vor Kapelle, dann Glocke läuten!

Exkurs: Ragnarok

Klettere die Kette zum Eingang von Artemisias Schloss empor und spring von dort zu der **oberen der drei Türen.**

Durchsuche das Waldgebiet, bis Du einen **Chocobo-Wald** findest. Benutze das Tier, das sich dort befindet, um über die **flachen Wasserstellen** in die Wüstenregion nahe der Kaktor-Insel zu gelangen, wo Du die **Ragnarok** wieder findest. Die Städte bleiben Dir zwar verschlossen, aber Du kannst jetzt auch außerhalb des Schlosses noch auf Beutezug gehen.

Zurück ins Schloss kommst Du, indem Du eines der anderen **Portale** benutzt (nordwestlich der Wüste oder in der Nähe von Dollet).



Der Chocobo-Wald hebt sich schwach von der übrigen Umgebung ab



Mit einem Chocobo lässt sich seichtes Wasser problemlos durchqueren



Der freundliche Vogel führt zu einem praktischeren Fortbewegungsmittel



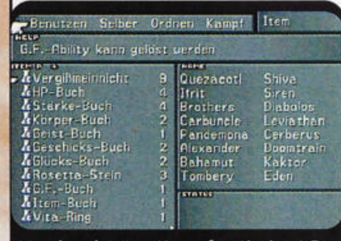
Lande bei einem der Portale, um zu Artemisias Schloss zurückzukehren

It's Showdown-Time!

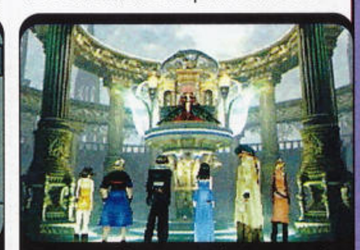
Verteile vor dem Kampf gegen Artemisia die **Guardians gleichmäßig an alle** Mitstreiter, denn die kämpfende Party wird durch Zufall ermittelt. (Wir empfehlen, die **Ability-Listen** der Guardians mit Hilfe von „Vergissmeinnicht" und entsprechenden Items zu **optimieren!)**

Achte darauf, gefallene Mitstreiter **fix wiederzubeleben**, da sie sonst aus dem Spiel entfernt und durch ein Zufallsmitglied ersetzt werden. Was, das ist Dir noch nicht unfair genug??? Also gut, wenn Du unbedingt darauf bestehst: Du musst Artemisia in vier Formen bekämpfen. Ab der zweiten Form sind **Guardians so gut wie nutzlos,** da sie mit einem Schlag ausgeschaltet werden können. Zudem kann Dir Artemisia ab der zweiten Mutation auch noch Deine **Zauber** gleich im 100er-Pack klauen.

Klingt schon besser? Na dann: Viel Spaß. Und vergiss nicht: „Melton" – „Aura" – Verzweiflungsangriff ist die beste Kombination, vor allem, wenn Squall, Xell und Irvine angreifen... Mögen der Sieg und der bombastische Abspann Dein sein!



Vor dem letzten Kampf optimierst Du die Fähigkeiten Deiner Guardians



Der Kampf beginnt nicht immer mit der gewünschten Zusammenstellung



Die Kombination aus Artemisia und Griever ist ein ziemliches Ekelpaket



Die letzte Hexenmutation... Vorsicht, wenn sie zu „Apokalypse" greift!

Noch mehr Guardians

Fleißaufguardians

FINAL FANTASY VIII

Hast Du nie genug? Fleißige G.F.-Sammler können am Wegrand vier mächtige Guardians bezwingen.

Kaktor

Östlich der großen Wüste auf dem Centra-Kontinent befindet sich eine kleine **Insel,** auf der bisweilen ein grüner Kaktus aus dem Sand schaut. Falls Du ihn durch Berührung in einen Kampf verwickeln kannst, stehst Du plötzlich einem Riesen-Kaktor gegenüber. Er lässt sich mit **Wasser- und Eiszaubern** rasch besiegen. Neben Leviathan und Shiva ist auch Squalls Spezialattacke mit 100 mal „Aqua" auf Elementarangriff hilfreich. Nach erfolgreichem Kampf kannst Du den stacheligen Weggefährten in der Truppe begrüßen.



Mit der richtigen Elementar-Kopplung ist Kaktor problemlos zu schlagen

Bahamut

Erkunde den **südwestlichen Ozean** mit der Ragnarok, bis Du dort eine verlassene Forschungsstation findest. Lande und betritt sie. Nähere Dich vorsichtig der Lichtquelle im Raum und untersuche sie. Bewege Deine Helden nur, wenn das Licht nicht leuchtet, um überflüssige Kämpfe zu vermeiden.

Wähle anschließend zuerst die erste Antwort, dann die zweite und schließlich die **(unsichtbare!) dritte.** Nach den ersten beiden Antworten musst Du je einen Rubrum-Drachen besiegen (eine Kombination aus „Melton", Tomberys „Level –" und Squalls Spezialangriff mit Eiskopplung funktioniert gut).

Erst nach der dritten Antwort erscheint **Bahamut** selbst. Bis auf das bei Bossen unwirksame „Level –" ist die gleiche Taktik anzuwenden wie bei den Drachen.


Die verlassene Forschungsstation taucht auf der Weltkarte nicht auf

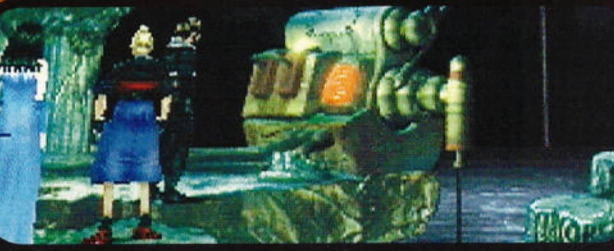
Eden

Wer diesen Guardian will, muss leiden! Besuch die Forschungsstation **nach dem Sieg über Bahamut** erneut und bring Xell mit. Über eine Ranke kannst Du nun die unteren Bereiche der Station betreten.

Verbrauche auf dem Weg nach unten an den Türen möglichst wenig Energieeinheiten und benutze auf alle Fälle den zweiten Speicherpunkt, denn von dort an ist die Hölle los: „Gegner 0%" funktioniert plötzlich nicht mehr, eine Flucht ist unmöglich – und die Rubrum-Drachen und Behemots gehören zu den fiesesten Gegnern im Spiel.

Wenn Du alle bisherigen Guardians ordentlich trainiert hast, solltest Du inzwischen über 2 x „Erstschlag" verfügen. Benutze den ersten Erstschlag, um die Gegner per „Level –" in Schoßhündchen zu verwandeln und den zweiten für eine Dosis „Melton". So hast Du gute Chancen, bis zum dritten (unsichtbaren!) Speicherpunkt zu gelangen.

Speichere und untersuche anschließend das **rote Computerpult.** Auf diese Weise wirst Du mit **Ultima Weapon** konfrontiert. Zieh von diesem Boss als Erstes den Guardian Eden und bearbeite Ultima Weapon anschließend mit „Melton" und Squalls Spezialangriff, während sich der Rest der Party um Heil- und Wiederbelebungsaufgaben kümmert.


Untersuch die Schalttafel, um den Kampf gegen Ultima Weapon einzuleiten


Mit Eden erwirbst Du einen außerordentlich mächtigen Guardian

Gilgamesh

Falls Du Odin bis zum Angriff auf die Pandora bereits gefunden hast, wird er am Ende des Kampfs gegen **Cifer** durch **Gilgamesh** ersetzt. Der taucht wie Odin zufällig auf, tut dies allerdings auch mitten in einem Kampf – und mit etwas Glück sogar während Bosskämpfen. Dummerweise gibt es einen Nachteil: Er schlägt manchmal auch daneben und verursacht dann nur einen Schadenspunkt. Mit ihm ist die Guardian-Riege komplett!


Kein Zufall: Odin wird durch einen imposanten Schwertkämpfer ersetzt

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Das Böse hat einen Namen: Nemesis. Damit das Gute trotzdem eine Chance hat, mischst Du als Jill Raccoon City auf. Bewaffnet mit vielen Tipps und allen Karten für die deutsche Version.

Maschinenöl + Ölzusatz = Ölgemisch

Feuerzeug + Feuerzeugbenzin = Feuerzeug

Pulver B 3x
Pulver A 3x
Ölzusatz
Pulver B 1x
Pulver A 1x
Patronen 30x
Pulver B 1x
Grünes Kraut 3x
Löschschlauch
Blaues Kraut 2x
Erste-Hilfe-Spray
Kurbel (vierkant)
Blaues Kraut 2x
Farbband 3x
Rotes Kraut 2x
Im Regal: Granaten 18x
Im Auto: Pulver B 1x
Farbband 3X
Lagerschlüssel
Pulver A 2x
In Darios Versteck: Pulver B 2x, Pulver A 2x
Grünes Kraut 2x
Patronen 30x
Feuerzeug
Grünes Kraut 2x
Schrotgewehr
Feuerzeugbenzin
Patronen 30x
Erste-Hilfe-Spray

Wohnviertel

Allgemeine Tipps und Kartensymbole

● Diese Komplettlösung beschreibt den direkten Weg, um aus Raccoon City zu fliehen. Zwar wird auf einige Alternativwege eingegangen, doch um jeden Winkel des Spiels zu Gesicht zu bekommen, musst Du selbst ein wenig herumsuchen.

Im Text werden alle fürs Durchspielen wichtigen Gegenstände aufgeführt. Munition und Heilkräuter sind hingegen nur auf den Karten angegeben. Die Fundorte der 28 Notizen findest Du auf den Karten mit einem Blatt Papier markiert.

● Lausche kurz beim Betreten eines neuen Raums, ob die Luft rein ist. Denn die Mutanten geben Geräusche von sich.

● Die 180-Grad-Drehung und das Ausweichen bei Attacken solltest Du blind beherrschen. Gerade in den Kämpfen gegen den Nemesis ist dies unentbehrlich.

● Die automatische Zielfunktion ist eine nützliche Angelegenheit, denn Du visierst stets den nächsten Gegner an. Im Getümmel ist diese Option jedoch eher lästig.

● Statt vor lauter Vorsicht oder Angst alle Plätze im Inventar mit Waffen und Munition zu blockieren, solltest Du Dich für ein bis zwei Waffen entscheiden. Wechsle nur für manche Zwischengegner auf eine andere Waffe (wird stets im Text genannt). Anfangs empfehlen sich Pistole und Schrotgewehr. Doch baldmöglichst solltest Du die Pistole durch die Magnum ersetzen.

● Als gute Pulver-Mix-Kombination hat sich AAB herausgestellt, denn du erhältst 20 Schrotpatronen. Die Magnum bestückst Du am besten mit einer CCC-Kombination (das ergibt 24 Magnumgeschosse). Ein C-Pulver stellst Du aus einem AB-Mix her.

● Mixt Du häufig A- oder B-Pulver, erhöht sich schließlich die Anzahl der Patronen immer mehr. Beim achten Umwandeln eines A-Pulvers stellst Du etwa 20 statt 15 Kugeln her. Außerdem erhältst Du auf Wunsch besondere „Spezialgeschosse".

● Manche Heil- und Munitions-Utensilien sind zufällig an bestimmten Stellen platziert. Die Fundorte wurden dennoch auf den Karten vermerkt und die Utensilien mit orangener Schrift gekennzeichnet.

● Räume, in denen Du Deinen **Spielstand sichern** kannst, sind auf den Karten mit einem „**S**" gekennzeichnet. Dies sind übrigens allesamt Räume, in denen Dir kein Monster begegnen oder Dir dorthin folgen wird – also ideale Zufluchtsstätten!

Fahrstühle sind mit einem „**F**" markiert, während **explosive Fässer oder Bomben** durch **rote Punkte** ● angezeigt werden.

● Nach fast jedem Sieg über den Nemesis kannst Du ihm ein besonderes Utensil abnehmen. Dies sind so genannte „seltene Gegenstände". Allerdings musst Du den Mutanten stets und ohne Ausnahme siegreich bekämpfen, um letzten Endes alle sieben Gegenstände zu erhalten.

1 Eine neue Waffe

Nachdem Du die ersten grüßenden Zombies abgeschüttelt hast, findest Du Dich in einem Lagerhaus wieder, zusammen mit Dario Rosso.

Über die Treppe erreichst Du ein kleines Büro. Hier findest Du neben einer Gegenstandskiste und der ersten Schreibmaschine zum Speichern den Lagerschlüssel. Nimm ihn und öffne damit die einzige Tür des Lagerhauses.

Geh in der Gasse mit den Müllcontainern nach links durch die Tür. Folge der Holztreppe, und Du erreichst eine Tür, die plötzlich aufgerissen wird: Brad Vickers, der Helikopter-Pilot aus Teil 1, flieht vor einer Horde Untoter. Erledige sämtliche Zombies und folge der Treppe hinter der Tür. Im dahinter liegenden Keller stößt Du neben einem weiteren Zombie auf das Feuerzeugbenzin und das Schrotgewehr.

Geh nun zurück und biege in die Gasse ein, durch die Brad soeben geflohen ist (schräg gegenüber der Kellertür).

2 Wiedersehen mit Brad

Hinter der nächsten Tür beginnt die kleine „Shoppingmeile" von Raccoon City, doch leider sind sämtliche Türen verschlossen. Lauf an den trägen Untoten vorbei und weiter die Straße lang. Links entdeckst Du schließlich oberhalb eines Holzpalettenstapels eine Übersichtskarte der Region.

Folge der Straße weiter, bis Du hinter der nächsten Tür rechts zu einem kleinen Hof hinunter gehen kannst. Hier hat Brad von neuem mit ein paar Gruftis zu tun, doch ihm gelingt erneut die Flucht. Folge ihm schnellstmöglich in die Bar. Nach einem kleinen Gefecht und etwas Small Talk verlässt Brad die Bar, was Du ebenfalls machen solltest – wenn Du das Feuerzeug an Dich genommen hast. Da es leider leer ist, kombiniere es mit dem Feuerzeugbenzin.

Verlass die Bar am besten durch die Tür, durch die Du gekommen bist, und biege an der Kreuzung hinter dem Hof nach Norden ab.

3 Brenn Dir den Weg frei

Nun gelangst Du schließlich an eine Tür, die durch dickes Tauwerk verschlossen gehalten wird. Doch bevor Du es mit Deinem Feuerzeug wegbrennen kannst, zerbricht eine Holzwand und eine Horde Untoter wankt Dir entgegen. Weiche ein paar Schritte zurück, um dann auf das rote Fass zu schießen. Sind alle Zombies während der folgenden Explosion in unmittelbarer Nähe gewesen, kannst Du jetzt unbehelligt das Tau in Brand setzen.

Lauf dann durch die dahinter liegende Gasse, in der ein Feuer wütet und Dich zwei Cerberuse (Zombie-Hunde) angreifen. Die nördlich gelegene Tür führt Dich zu einem Speicherraum, der einen willkommenen Zufluchtsort darstellt.



Mit dem Feuerzeug knackst Du dieses Tauwerk

Anschließend geht es weiter nach Osten. Die Straße, die Du entlangläufst, wird von demolierten Autos gesäumt (vielleicht fand hier das Hauptgefecht aus dem Vorspann statt?). Da die Tür im Süden verschlossen ist, folge der Straße nach Norden zum Polizeigebäude.

4 Ein Mutant der N-Klasse

Doch bevor Du im Polizeigebäude von Raccoon City auf den Spuren früherer Helden wandeln kannst, musst Du mit ansehen, wie Brad von einem ebenso widerlichen wie starken Mega-Untoten getötet wird.

Im Anschluss daran wendet sich der Nemesis – so der Name dieser Kreatur – gegen Dich. Dir bleiben zwei Möglichkeiten: Kämpfe gegen das Monster oder fliehe in die Polizeistation.

Bei einem Sieg über den Nemesis kannst Du dem Unhold einen „seltenen Gegenstand" und dem toten Brad die Dienstmarke – sprich seine S.T.A.R.S.-Karte – abnehmen. Entscheidest Du Dich für Flucht, dann landest Du unbeschadet im Polizeigebäude.

Polizeistation 1F

Farbband 3x
Pulver A 1x
S.T.A.R.S.-Karte
Rotes Kraut 2x
Schrotpatronen 7x
Farbband 3x
Schrotpatronen 7x
Grünes Kraut 3x
Patronen 30x
Emblem- (S.T.A.R.S.-) schlüssel
Blauer Stein
Pulver B 1x
Dienstmarke (S.T.A.R.S.-Karte)

Der Nemesis hat einen starken Hang zum Dominieren



5 Zurück im Hauptquartier

In der Eingangshalle stößt Du auf eine Übersichtskarte und auf einen Computer, den Du nur mittels einer S.T.A.R.S.-Karte bedienen kannst. Bist Du bereits im Besitz von Brads Karte, erfährst Du einen zufällig erstellten Zahlencode, den Du Dir unbedingt merken solltest.
Im nächsten Raum, einem Büro, versperren Dir vier Zombies den Weg.
Im Lagerraum dahinter findest Du in einem Schubfach den Blauen Stein, genauer gesagt: einen Saphir. Mittels des Zahlencodes ließe sich ein weiteres Schubfach mit einem Emblemschlüssel (dem S.T.A.R.S.-Schlüssel) darin öffnen. Kennst Du den Code aus der Eingangshalle noch nicht, so kehre später noch einmal hierher zurück.
Vom dahinter liegenden Treppenhaus erreichst Du einen weiteren Speicherraum und den Korridor, der zum Briefing-Raum führt. Ansonsten führt eine Treppe nach oben in den zweiten Stock. Besitzt Du noch keine S.T.A.R.S.-Karte, sammle sie im Briefing-Raum ein und geh dann zum Computer in der Eingangshalle zurück. Öffne das Fach im Lagerraum, um mit dem Emblemschlüssel die Tür zum S.T.A.R.S.-Büro im zweiten Stock aufzuschließen.

6 Magnum oder Granatwerfer?

Im S.T.A.R.S.-Büro entdeckst Du eine Reihe nützlicher Utensilien: Heraus ragen dabei der Dietrich zum Öffnen leichter Schlösser sowie die Magnum beziehungsweise der Granatwerfer. Eine dieser Waffen befindet sich nämlich im Metallschrank neben der Funkanlage. Der Zufall entscheidet, welche Waffe Du dort findest. Tröste Dich, die andere findest Du in jeden Fall später...
Auf Deinem Rückweg greift Dich im Treppenhaus wieder der Nemesis an – augenscheinlich regeneriert sich das Monstrum! Besiegst Du es, kannst Du ihm wieder einen seltenen Gegenstand abnehmen. Da das Terrain jedoch sehr eng ist, erscheint vielleicht doch eine Flucht angebrachter: Lauf in die Eingangshalle, doch setz – sofern der Nemesis Dir nicht direkt im Nacken sitzt – den Dietrich an einem Schubfach im Lagerraum ein. So erhältst Du eine Portion des Pulvers B. Verlass anschließend das Polizeigebäude.

7 Quer durch Raccoon City

Wieder auf der Straße, solltest Du Dich Richtung Süden zur verschlossenen Tür aufmachen. Hast Du sie mittels des Dietrichs geöffnet, erreichst Du eine Gasse mit einer davonkrabbelnden Kreatur. Noch wird es hier zu keinerlei Gefecht kommen. Doch solltest Du später an dieser Stelle in einen Kampf verwickelt werden, feuere einfach auf das explosive Fass...
Im Korridor hinter der Gasse findest Du den Löschschlauch, doch leider kannst Du ihn (noch) nicht abmontieren. Lauf also zunächst weiter. Hinter der nächsten Tür, in einer Art Parkhof, lungern drei Cerberuse herum. Die sollten Dich jedoch nicht davon abhalten, die Tür zur Garage zu öffnen.
In der Garage findest Du das Stromkabel und eine Tür zu einem weiteren Speicherraum **(siehe Karte „Innenstadt" auf Seite 66)**. Hier hast Du wieder einmal Gelegenheit, Deine Taschen in der Gegenstandskiste zu entleeren. Neben mindestens einer Waffe und Munition solltest Du auch noch den praktischen Dietrich weiter mit Dir herumtragen.
Hinter einem nächsten Straßenabschnitt liegt eine Gasse, die mit Baumaterial und einer Übersichtskarte der Region geschmückt ist. Hier lauern aber auch zwei äußerst unansehnliche und unangenehme Kreaturen auf Dich. Stell Dich ihnen oder besser: Lauf einfach zur nördlichen Tür. Denn der Fahrstuhl in diesem Bereich ist aufgrund fehlender Batterie außer Betrieb.
Hinter der Tür bieten sich Dir mehrere Möglichkeiten. Du kannst nach Osten in Richtung des Restaurants laufen. Oder schlag Dich nach Nordwesten zum Zeitungsverlag durch.
Je nachdem, wie Du Dich entscheidest, ändern sich einige Begegnungen mit Monstern und Personen. Der Grüne Stein (also der Smaragd) befindet sich stets im zweiten Gebäude, unabhängig davon, welchen Weg Du einschlägst.

8 Das Restaurant

Da aus östlicher Richtung ein Schrei ertönt, schlagen wir vor, zunächst ins Restaurant zu gehen. Auf halber Strecke befindet sich ein kleiner Kanal. Hier ist ein Rätsel zu lösen, doch dazu später...
Im hinteren Teil des Restaurants lässt sich ein Schränkchen mit dem Dietrich öffnen. So findest Du den Feuerhaken, mit dem sich eine Bodenklappe wenige Schritte daneben entfernen lässt. Anschließend betritt der Söldner Carlos die Szenerie, Sekunden später folgt der Nemesis.
Wieder gibt es zwei Möglichkeiten: Flieh entweder in den Keller oder versteck Dich in der Küche. Na ja, der Keller ist keine gute Idee, denn der Nemesis füllt ihn anschließend mit Wasser.
So bleibt nur die Rückkehr und der unausweichbare Kampf mit dem Mutanten. Beim Deckung suchen in der Küche entdeckt Jill eine Öllampe, die den Nemesis in Windeseile Feuer und Flamme werden lässt.
Nach diesem leichten Sieg über das Ungetüm kannst Du einen seltenen Gegenstand aufnehmen. Verlass das Restaurant durch die westliche Tür.
Sollte Dich der Nemesis verfolgen, lauf einfach die Gasse entlang...

9 Der Zeitungsverlag

Die schmale Gasse führt Dich nach Westen, wobei eine nördlich gelegene Tür Dich in einen weiteren Speicherraum führt. Dort findest Du die rostige Sechskant-Kurbel.
Nun geht es zurück in die Gasse und durch die westliche Tür in einen weiteren Straßenabschnitt. Hier oder schon in der Gasse kommt es unter Umständen zu einer weiteren Begegnung mit dem Nemesis. Hast Du keine Lust, ihn zu bekämpfen, lauf nach Norden zum Zeitungsverlag. Hast Du das Gebäude betreten, bist Du (zunächst) in Sicherheit.
Um die Feuer-Rollladen zu öffnen, muss der Schaltmechanismus mit Strom versorgt werden. Schieb hierfür die kleine Trittleiter unter den Schaltkasten. Steig hinauf, um die Elektrizität wiederherzustellen und das Gatter zu öffnen.
Folge der Treppe nach oben. Du stößt auf ein Büro, in dem sich der Grüne Stein (der Smaragd) befindet. Beim Verlassen des Büros gerät Dir der Nemesis eventuell in den Weg, doch kannst Du leicht an ihm vorbeilaufen und aus dem Gebäude fliehen.



Schieb die Trittleiter unter den Schaltkasten und klettere hinauf

10 Das Tor nach Osten

Zurück auf der Straße, hast Du den Nemesis höchstwahrscheinlich wieder als Verfolger, außer, Du hast ihn vorhin niedergestreckt. In jedem Fall gilt es, die große Gittertür Richtung Westen zu öffnen. Hierzu sind die beiden Edelsteine, also der Saphir und der Smaragd, in den Schaltkasten einzusetzen.
Um später Zeit und Wege zu sparen, solltest Du neben dem Schrotgewehr und Munition auch die Kurbel mit Dir führen. Such also gegebenenfalls noch einmal den letzten Speicherraum auf und nimm die Gegenstände an Dich.



Setz hier die beiden Edelsteine ein, um das Tor zu öffnen

Polizeistation 2F



Mikhail spielt nur eine kleine Nebenrolle

Text: Michael Martin

Innenstadt

Erste-Hilfe-Spray
Pulver A 3x
Maschinenöl
Schraubenschlüssel
Von Carlos: Flammengranaten 6x
Rotes Kraut 2x
Schrotpatronen 14x
Grünes Kraut 2x
Im Auto: Pulver B 1x
Erste-Hilfe-Spray
Farbband 3x
Grünes Kraut 3x
Bronzebuch
Batterie
Grüner Stein
Pulver A 2x
Feuerhaken
Pulver A 2x
Grünes Kraut 2x
Bronzekompass
Schrotpatronen 7x
Kurbel (sechskant)
Patronen 30x
Patronen 30x
Im Auto: Granaten 6x
Pulver A 1x
Patronen 30x
Farbband 3x
Rotes Kraut 2x
Stromkabel
Blaues Kraut unbegrenzt
Sicherung
Magnum oder...
...Granatwerfer
Pulver B 3x

11 Ein Fluchtweg?

Dein Weg nach Westen führt Dich zu einer Gabelung. Dort wählst Du den Pfad in Richtung Süden. Einige Gassen und Monster später erreichst Du die abgestellte Lok einer Straßenbahn. Da noch Öl und eine Sicherung zur Inbetriebnahme fehlen, weißt Du, was als Nächstes zu suchen ist. Das ebenfalls fehlende Stromkabel befindet sich ja bereits in Deinem Besitz.

Außerdem lernst Du hier den Söldner Nicholai kennen, der sich schnell als unsympathischer Zeitgenosse entpuppt. Dem verletzten Mikhail kannst Du leider nicht helfen, denn aus irgendeinem Grund lässt er sich keine Heilkräuter einflößen – vielleicht ist er ein militanter Anti-Vegetarier?

Im anderen Teil der Lok triffst Du wieder auf Carlos. Er übergibt Dir eine Tasche. Sie ermöglicht Dir, fortan nicht mehr acht, sondern zehn Gegenstände mitzuführen. Außerdem gibt es hier den Schraubenschlüssel. Nimm den Gegenstand auf, verlass die Lok und kehr zur Gabelung zurück. Folge dem Weg in Richtung Norden, und Du erreichst eine Tankstelle.

12 Die Tankstelle

Das Gatter vor der Tür zur Tankstelle ist heruntergelassen, doch glücklicherweise passt die Kurbel in den Öffnungsmechanismus. Allerdings bricht das rostige Ding dummerweise ab (früher waren Kurbeln noch wesentlich haltbarer). Dank des Schraubenschlüssels gelingt es Dir aber dennoch, die Tankstelle zu betreten.

Drinnen entdeckst Du eine Schalttafel mit vier großen, quadratischen Lampen und drei kleineren Leuchten. Die Aufgabe dieses Rätsels lautet, herauszufinden, welche der vier Buchstabenschalter die Lampen aktivieren. Es gilt, jeweils die Lampe über den erhellten Buchstaben aufleuchten zu lassen.

Anschließend erhältst Du das Maschinenöl, doch ist der Kanister nur halb voll. Zu allem Überfluss droht die Tankstelle nun auch noch zu explodieren, daher solltest Du diesen Bereich schleunigst verlassen, um nicht von der Druckwelle erfasst zu werden.


Der Schraubenschlüssel löst die Kurbel ab


Bring lediglich die Lampe über dem erhellten Buchstaben zum Leuchten. Löse dieses einfache Rätsel dreimal

Munition-Mixen

Da einsatzbereite Munition im Spiel selten zu finden ist, solltest Du diese Tabelle genau studieren. Sie verrät Dir, aus welchen Pulversorten Du welche Patronen herstellst. Zudem erfährst Du, was passiert, wenn Du das jeweilige Pulver mit sechs Granaten kombinierst.

Pulversorte	A	B	C	AA	AAA	AAB	BB
Ergebnis	15 Patronen	7 Schrotpatronen	10 Granaten	35 Patronen	55 Patronen	20 Schrotpatronen	18 Schrotpatronen
kombiniert mit 6 Granaten	6 Flammengranaten	6 Säuregranaten	6 Gefriergranaten	12 Flammengranaten	18 Flammengranaten	–/–	12 Säuregranaten

Pulversorte	BBA	BBB	CC	CA	CB	CCC
Ergebnis	60 Patronen	30 Schrotpatronen	10 Gefriergranaten	10 Flammengranaten	10 Säuregranaten	24 Magnumgeschosse
kombiniert mit 6 Granaten	–/–	18 Säuregranaten	12 Gefriergranaten	–/–	–/–	18 Gefriergranaten

13 Das Rätsel um zwei bronzene Stücke

Auf Deinem Rückweg in Richtung des Restaurants greifen Dich nahe der Gabelung einige Zombies an. Nachdem sie endgültig das Reich der Toten betreten haben, inspiziere ihr Versteck. Du entdeckst eine Statue, der Du das Bronzebuch entnehmen kannst. Es wird auch Weisheitsbuch genannt.

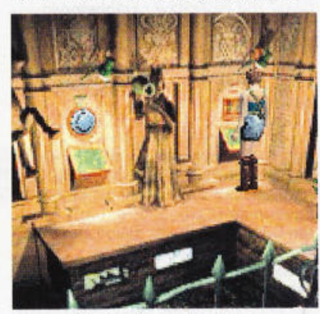
Begib Dich nun zum Kanal nahe des Restaurants, wo sich das Bronzebuch in eine passende Wandhalterung einsetzen lässt. Ein paar Schritte weiter links kannst Du jetzt den Bronzekompass (auch als Zukunftskompass bekannt) entnehmen.

Kehre mit diesem Gegenstand zur Statue zurück und setze es an die Stelle des Bronzebuchs. So aktivierst Du den Mechanismus, der die Statue dreht und die Batterie freigibt.

Begib Dich mit diesem Gegenstand zur mit Baumaterial dekorierten Gasse zurück. Dort erwarten Dich erneut zwei der bekannten Monster, die Du diesmal besser niederstrecken solltest. Hierbei leistet übrigens die Holzpalette, die an einem hochgezogenen Haken hängt, sehr effektive Dienste.

Dann gilt es, die Batterie neben dem Fahrstuhl einzusetzen und in die Tiefe zu fahren. Auf dem Weg zur Elektro-Station triffst Du einige Untote. Feuere alsbald auf die Bombe an einer der Hauswände, um möglichst viele Zombies auf einmal auszuschalten. Schließlich erreichst Du die Elektro-Station.

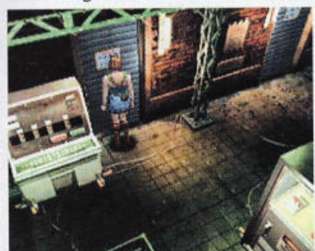

Schnapp Dir von der Bürgermeister-Statue das Bronzebuch und setz später den Bronzekompass ein


Pass rechts das Bronzebuch ein, um dann links den Bronzekompass herunter nehmen zu können

14 Die Elektro-Station

In der Elektro-Station stößt Du auf einen Schaltkasten, der von einem zweiten Terminal mit Strom versorgt wird. Hast Du die elektrischen Verhältnisse wiederhergestellt, gilt es, am Schaltkasten einen Stromwert einzustellen, der die beiden Türen öffnet.

Welcher Volt-Wert hierfür jeweils nötig ist, entnimmst Du den Inschriften auf den Türen (jeweils um die 120 V und 20 V). Die roten Schalter erhöhen den Stromwert, während die blauen ihn verringern.



Am Kasten links veränderst Du den Volt-Wert, rechts sorgst Du aber besser zunächst für die nötige Energie

Die erste Tür öffnest Du etwa mit der Kombination: rot, blau, blau, blau. Der linke Raum enthält die Sicherung, während rechts der begehrte Granatwerfer oder die Magnum zu finden ist – je nachdem, welche Waffe Du bereits besitzt.

Hast Du den Gegenstand hinter der ersten Tür an Dich genommen, droht eine Zombie-Horde in die Räumlichkeiten einzufallen. Wieder wirst Du vor eine Wahl gestellt: Gib entweder durch den Notausgang Fersengeld oder erhöhe die elektrische Leistung.

Flucht? Keine gute Wahl, denn Du musst den Gegenstand im zweiten Raum zurücklassen. Das ist vielleicht nur dann ratsam und zeitsparend, wenn Du die Magnum bereits besitzt und den Raum mit der Sicherung geöffnet hast. Du kannst zwar zurückkehren, doch ist das mühselig und eventuell mit einem weiteren Auftritt des Nemesis verbunden. Eher ist die Stromerhöhung (die Rechnung erreicht Dich eh nie!) anzuraten, die alle Untoten unter Hochspannung setzt.

Nachdem Du die zweite Tür geöffnet und den dortigen Gegenstand an Dich genommen hast, kehr mit dem Fahrstuhl wieder zurück nach oben.

Seltene Gegenstände

Um an die folgenden raren Gegenstände zu gelangen, musst Du den Nemesis bei jeder Gelegenheit besiegen. Weichst Du einem Kampf aus, erhältst Du später unter Umständen ein anderes Utensil, das weniger effektiv ist.



1. Sieg: EAGLE-Teile A
Kombiniere diese Teile mit EAGLE-Teile B (s.u.), um die STI EAGLE zu erhalten



2. Sieg: EAGLE-Teile B
Kombiniere diese Teile mit EAGLE-Teile A, um die STI EAGLE zu erhalten



3. Sieg: Erste-Hilfe-Kiste 3x
Beinhaltet drei Erste-Hilfe-Sprays, die jedoch nur einen Platz im Inventar belegen



4. Sieg: M37-Teile A
Kombiniere diese Teile mit M37-Teile B (s.u.), um die Western M37 zu erhalten



5. Sieg: M37-Teile B
Kombiniere diese Teile mit M37-Teile A, um die Western M37 zu erhalten



6. Sieg: Erste-Hilfe-Kiste 3x
Beinhaltet drei Erste-Hilfe-Sprays, die jedoch nur einen Platz im Inventar belegen



7. Sieg: Dauermunition
Superpraktisch! Eine Waffe kannst Du so mit unbegrenzter Munition versorgen!



Ein düsteres Geheimnis umgibt Nicholai Ginovaef vom U.B.C.S-Team

15 Lösch die Flammen

Wenn Du willst, kannst Du den langen Weg zur Lok einschlagen, um die Sicherung und das Stromkabel einzubauen. Die Unterhaltung mit Mikhail ist zudem nicht uninteressant...

Bist Du jedoch auf der Jagd nach einer Bestzeit für das gesamte Abenteuer, dann lauf zur Gasse, wo vorhin das Feuer loderte. Entnimm der nächsten Gegenstandskiste den Schraubenschlüssel, mit dem Du den Löschschlauch abmontieren kannst.

Fortan solltest Du als Waffen die Magnum und das Schrotgewehr stets mitführen. Setz die Magnum gegen starke Gegner ein, die so durch nur einen Treffer auszuschalten sind. Das Schrotgewehr ist besser geeignet, um sich gegen Zombies zur Wehr zu setzen.

Beim Feuer angekommen, schließ den Löschschlauch auf den tropfenden Wasserhahn. Als hätte Jill in ihrem Leben nichts anderes gemacht, löscht sie anschließend die Flammen.



Wasser marsch! Der Schlauch bringt's!

17 Zurück zur Lok

Wie im Abschnitt 16 bereits erwähnt, kannst Du nun zurückgehen, um mit Hilfe der Kurbel an Granaten zu gelangen und im Lagerhaus Munitionspulver einzusammeln.

Solltest Du Dich dagegen entscheiden, mach Dich an der Stelle, wo Du vorher das Feuer gelöscht hast, auf ein weiteres Treffen mit dem Nemesis gefasst. Lauf, sofern Du nicht an einem weiteren seltenen Utensil interessiert bist, weiter in Richtung Garage. Der Mutant wird Dich noch ein Stückchen jagen, doch sofern Du nirgends aneckst, steht einer Flucht nichts im Wege.

In der Garage bricht dafür plötzlich der Boden auf und droht Dich zu verschlingen. Während Du an einem Absatz hängst, lösen sich zudem noch zwei Kisten aus ihrer Verankerung und rutschen geradewegs auf Dich zu. Du hast die Wahl: hochklettern oder hinunter springen.

Der Sprung in die Tiefe ist mit einer Begegnung der wurmigen Art verbunden. Der Riesenwurm ist nicht zu besiegen, daher solltest Du schleunigst die Leiter emporklettern. Wählst Du von vornherein „Hochklettern", bist Du noch schneller in Sicherheit.

16 Das Verkaufsbüro

Der nun frei gewordene Weg führt zum Verkaufsbüro. Allerdings musst Du zuvor an zwei Brain Suckers oder Drain Demons vorbei. Egal, beide Spezies sind unangenehm, doch mit der Magnum immerhin leicht niederzustrecken. Auch die Bombe an der Wand leistet beim Monster-Kampf gute Dienste...

Die herumliegende Kurbel, diesmal mit dem Vierkant-Ende, öffnet das Gatter im Hof hinter der Bar (wohin Du Brad zu Beginn des Abenteuers folgtest). Dahinter findest Du 18 Granaten – entscheide selbst, ob Du später diesen Umweg gehen möchtest. Solltest Du diesen Pfad wählen, begib Dich auch zum Lagerhaus. Dario hat mittlerweile sein Versteck verlassen und dabei noch etwas Munitionspulver vergessen.

Doch widmen wir uns zunächst dem Verkaufsbüro. Drinnen mutiert gerade Murphy Seeker zu einem Zombie. Je nachdem, ob Du zuerst im Restaurant oder im Zeitungsverlag warst, triffst Du auch auf Carlos oder Nicholai.

Neben dem Computer entdeckst Du eine Fernbedienung, die das Bild einer Anzeige einblendet. Notiere Dir den Namen des Umbrella-Produkts, das in Kürze erhältlich sein wird. Tippe diesen Namen auf der Computertastatur ein. So öffnest Du die Sicherheitstür, die in den Lagerbereich führt. Dort findest Du den Ölzusatz, den Du mit dem Maschinenöl kombinieren musst, um das Ölgemisch für die Lok zu erhalten. Doch vorher wird das Verkaufsbüro von einer Horde Zombies geflutet...

Die beiden Rohre lassen bei einem Treffer Dampf ausströmen, der die Untoten allerdings nicht in dem Maße schwächt wie eine Bombe. Setz diese Taktik am besten nur ein, wenn Du knapp an Patronen bist, ansonsten ist jedes direkte Feuergefecht schneller. Auf Deinem Weg nach draußen lauern Dir weitere Zombies auf, also Vorsicht!



Gib am Computer den Namen des neuen Umbrella-Produkts ein

18 Der Nemesis lauert Dir auf

Auf Deinem Weg zur Lok solltest Du im Speicherraum nahe des Restaurants einen Zwischenstopp einlegen. Speichere sicherheitshalber einmal und nimm vorher folgende Gegenstände an Dich: Granatwerfer und Munition (am besten Gefriergranaten), die Sicherung, das Stromkabel und das Ölgemisch (Mix aus Maschinenöl und Ölzusatz). Denk außerdem an Heil-Utensilien!

In der Gasse, in der sich der Weg nach Süden und Norden gabelt, greift Dich wieder der Nemesis an. Erlege ihn, was mit einem seltenen Gegenstand belohnt wird. Ansonsten ist es ein Leichtes, an ihm vorbeizulaufen und den nächsten Abschnitt zu erreichen. Doch bevor Du zur Lok gelangst, bricht erneut die Erde auf und lässt Dich in ein merkwürdiges Kellergewölbe plumpsen.

19 Der Wurm und sein Gewölbe

Der Riesenwurm, quasi der Hausherr dieses Kellers, greift Dich stets von den Endpunkten des Gangs an. Doch kann er nicht überall gleichzeitig sein, was somit folgende Taktik zulässt:

Dreh Dich nach Deiner Ankunft um 180 Grad und lauf an der rechten Wand entlang. Halte auf dem Controller stets die Richtung „rechts-oben" gedrückt, um rechts in die seitliche Gasse zu gelangen. Betätige dort den Schalter, dreh Dich dann um und lauf zurück, bevor Dich der Riesenwurm erwischen kann. Wiederhole das Spielchen nun auf der anderen Seite und lauf auf Deinem Rückweg an der linken Wand entlang. So erreichst Du den Schalter, der eine Leiter herablässt. Klettere jetzt wieder schleunigst zurück nach oben.

Bist Du schnell genug, ist es mit ein wenig Übung kein Problem, ganz unbeschadet aus dem Keller zu entkommen. Solltest Du einmal zu langsam sein und vor Betätigen eines Schalters vom Wurm gebissen werden, so locke ihn auf der gegenüberliegenden Seite des Gangs an. Spurte nun wieder Deinem eigentlichen Ziel entgegen. Bist Du schnell genug, sollte es diesmal keine Probleme geben.

Denk dran, Du bist schneller als der Wurm!

20 Alles klar zur Flucht?

In der Lok gilt es, die Sicherung, das Stromkabel und das Ölgemisch (den Mix aus Maschinenöl und Ölzusatz) einzusetzen, damit Carlos das Gefährt starten kann. Doch wie könnte es in einem öffentlichen Verkehrsmittel anders sein, es gibt natürlich einen Schwarzfahrer: den Nemesis.

Diesmal kommst Du um einen Kampf nicht herum, deshalb solltest Du den Granatwerfer auspacken und ihn am besten mit Gefriergranaten bestücken.

Sobald Du nach der Sequenz wieder Kontrolle über Jill hast, feuere einmal auf den Mutanten. Weich dann seiner ersten Attacke aus, indem Du rechtzeitig während seiner Ausholbewegung die [R1]-Taste drückst. Spurte an ihm vorbei zur anderen Seite des Abteils und schieß wieder auf ihn.

Dieses Spielchen musst Du so lange wiederholen, bis der Nemesis zu Boden geht – nach zirka sieben bis zwölf Granaten-Treffern je nach Munitionssorte. Achte dabei stets auf Deine Gesundheit und steh nach Treffern des Nemesis schnellstmöglich wieder vom Boden auf.

Vermutlich wirst Du einige Anläufe brauchen, um als Sieger aus diesem Gefecht hervorzugehen. Sei also geduldig, wenn es nicht auf Anhieb klappt, und übe ansonsten das Ausweichen.

Jedoch: Nachdem Carlos die Lok in Bewegung gesetzt hat, macht der Nemesis wieder Ärger. Du hast nun folgende Wahl: die Notbremse ziehen oder aus dem Fenster springen. Egal, welche Wahl Du triffst, Du findest Dich auf dem Gelände des Glockenturms wieder, doch gibt es zwei mögliche Ankunftsstätten. Wir schlagen das Ziehen der Notbremse vor, da die Raccoon-City-Verkehrsgesellschaft das Verlassen fahrender Züge mit Bußgeld ahndet.

21 Das plötzliche Ende der Flucht

Im Hof des Glockenturms behindern Raben das Vorankommen. Du solltest Dir die Zeit zugestehen, um im westlichen Teil die Heilkräuter einzusammeln, denn diese bleiben nicht ewig da...

Die einzig offene Tür im Nordwesten führt in ein Musikzimmer, wobei sich Jill nicht mehr an das klassische Thema aus dem ersten „Resident Evil" erinnern kann – schade! Halte Dich links, um zur Kapelle zu gelangen. Sie ist gleichzeitig ein Speicherraum, der zusätzlich den Glockenturmschlüssel beherbergt (auch Kronenschlüssel genannt).

Ordne an der Gegenstandskiste Dein Inventar, denn fortan solltest Du wieder die durchschlagskräftige Magnum und das Schrotgewehr mitführen.

Wieder im Musikzimmer, bricht eine Zombie-Horde durch die Fensterfront. Um Munition zu sparen, solltest Du nach Norden ins Speisezimmer flüchten. Die Tür öffnest Du mit dem Glockenturmschlüssel. Nach dem Treffen mit Carlos steht die Eingangshalle auf Deiner Reiseroute. Dem Toten kannst Du den Minenwerfer abnehmen, und auf dem Tisch findest Du die Übersichtskarte dieses Bereichs. Die beiden Kistchen in den beiden nördlichen Ecken dieser Halle spielen jeweils die selbe Melodie ab, allerdings klingt die eine Variante seltsam verzerrt...

Geh nun durch die östliche Tür ins Bücherzimmer und von dort in den südlich gelegenen Raum, da die nördliche Tür fest verschlossen ist. Es ist ein Speicherraum mit einer weiteren Tür. Dahinter liegt noch ein Zimmer, das Deine Ankunftsstätte bei einem Sprung aus der Lok gewesen wäre.

Wenn Du in diesen Raum hineingehst, löst sich ein Bild aus seiner Halterung, und Du kannst einen weiteren Glockenturmschlüssel (nämlich den Kranzschlüssel) an Dich nehmen.

22 Der Weg zur Turmspitze

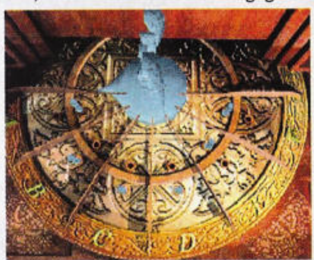
Nun geht es die große Treppe in der Eingangshalle hoch. Oben erwarten Dich drei Riesenspinnen. Schalte sie entweder durch die Bombe in der Mitte der Galerie oder durch Einsatz der Magnum aus. Eleganter und zeitsparender ist jedoch ein Sprint zwischen ihnen hindurch zur einzigen Tür.

Auf dem Balkon kannst Du mit dem Kranzschlüssel eine Leiter herablassen, die Dich in das oberste Stockwerk des Glockenturms führt.

Dort befindet sich neben dem Silberzahnrad eine Klangmaschine, auf der Du die wohlklingendere Melodie aus der Eingangshalle einstellen musst. Wähle hierfür stets die sechs entsprechenden Schalterpositionen.

Hast Du alles richtig gemacht, darfst Du die Chronos-Kette aufnehmen. Kombiniere sie mit dem Kronenschlüssel, um den Chronos-Schlüssel zu erhalten. Zudem stellst Du fest, dass beim Uhrwerk-Mechanismus ein Zahnrad fehlt.

Verlass nun dieses Stockwerk und rate mal, wer Dir auf dem Balkon begegnet...


Stell die Hebel so ein, dass die wohlklingendere Melodie ertönt

Glockenturm 1F





23 Ein leichter Kampf

Wieder wirst Du vor zwei Alternativen gestellt: Setz die Scheinwerfer ein oder das Kabel. Wählst Du den Scheinwerfer, wird der Nemesis vom Licht geblendet und stürzt von der Brüstung.

Das Kabel hingegen jagt rund 10.000 Volt durch den Körper des Unholds, was ihn augenblicklich zu Boden bretzelt. Dies beschert Dir einen seltenen Gegenstand und einen sicheren Abgang.

24 Ein zeitraubendes Rätsel

Begib Dich anschließend in die Bibliothek im Erdgeschoss und schließ mit dem Chronos-Schlüssel die nördliche Tür auf. Im schmalen Korridor dahinter warten wieder einige Riesenspinnen auf Dich. Auch diesmal ist die beste Strategie, einfach elegant zwischen ihnen hindurchzulaufen, statt sich auf einen Kampf einzulassen.

Im nächsten Raum hängen drei Bilder an der Wand, jeweils mit einer Uhr in der Mitte. Die drei Gemälde tragen die Namen „Vergangenheit", „Gegenwart" und „Zukunft". Auf drei Statuen unweit davon lassen sich drei Edelsteine entnehmen: eine Bernsteinkugel, eine Obsidiankugel und eine Kristallkugel. Es gilt, alle drei Edelsteine in die Schalen unterhalb der Gemälde zu legen und damit die mittlere Uhr auf „12" zu stellen.

Die folgende Tabelle sollte Dir dabei helfen, die Zeiger in die richtige Stellung zu bewegen und auf diese Weise das Goldzahnrad zu erhalten.

	Vergangenheit	Gegenwart	Zukunft
Kristallkugel	-1 Stunden	+1 Stunden	+2 Stunden
Obsidiankugel	-2 Stunden	+2 Stunden	+4 Stunden
Bernsteinkugel	-3 Stunden	+3 Stunden	+6 Stunden

Kombiniere das Goldzahnrad mit dem Silberzahnrad, um das Chronos-Zahnrad zu basteln. Kehr anschließend ins oberste Stockwerk zurück und setz das Chronos-Zahnrad zwischen die anderen Zahnräder ein. Das folgende Glockengeläut sollte genügen, damit der Rettungshubschrauber Deine Position ausmachen und Dich auflesen kann.

Klettere also hinunter und geh in den Garten, doch schultere den Granatwerfer mit reichlich Munition (am besten Gefriergranaten). Auch ein Sichern des Spielstands ist mehr als ratsam, denn jemand macht Dir gleich einen gewaltigen Strich durch die Rechnung.


Die Uhrzeit wird zufällig bestimmt

Glockenturm 2F





Glockenturm 3F



25 Wird Jill auch zum Mutanten?

Nachdem der Nemesis den Helikopter vom Himmel geholt hat, infiziert er Dich mit seinem Gifttentakel. Den folgenden Kampf musst Du vergiftet austragen, was verhindert, dass Du Deinen Gesundheitsstatus ablesen kannst. Daher solltest Du spätestens nach zwei Treffern durch den Nemesis einen Heil-Gegenstand einsetzen.

Die Taktik während des Gefechts ist folgende: Sobald Du Jill wieder kontrollieren kannst, dreh Dich nach rechts und lauf um die Bepflanzung herum. Feuere dann auf den Mutanten und warte seine Attacke ab. Weich ihm aus, wende, lauf ein paar Meter und schieß erneut auf ihn. Wiederhole das Spiel, bis der Mega-Mutant zu Boden geht.

Sobald er sich wieder aufgerichtet hat, musst Du ihn noch vier- bis sechsmal (je nach Munition) treffen, um ihn zur Flucht zu überreden.

26 Carlos greift ein

Carlos trägt die schwer angeschlagene Jill anschließend zur Kapelle. An dieser Stelle schlüpfst Du in die Haut dieses Söldners, um ein Heilmittel für Jills Vergiftung zu finden.

Dein Weg führt Dich zunächst in den Raum mit den drei Uhrzeit-Bildern, doch auf dem Weg warten einige Gefahren: Der Nemesis lauert Dir auf (einfach weglaufen, denn mit Carlos' Waffen schießt Du ohnehin nur kleine Löcher in seinen Mantel), und auch die anderen Räume sind wieder mit neuen Monstern bestückt. Am Zielpunkt angelangt, musst Du die Glocke vor der Tür beiseite schieben, um nach draußen zu kommen.

27 Auf zum Krankenhaus

Von der Straße gehen drei Türen ab. Die nordöstliche führt in den Park (der noch verschlossen ist), die mittlere ist durch ein leichtes Schloss gesichert (das kann Jill bestimmt knacken), während die westliche ins Krankenhaus führt. Das Türschild verrät: „Täglich geöffnet von 7 bis 21 Uhr und in Notfällen" – okay, das hier ist ein Notfall!

Setz das M4A1-Sturmgewehr gegen die beiden Hunter Betas in der Eingangshalle ein und sammle zwei Räume weiter die Übersichtskarte des Krankenhauses sowie den Kassettenrekorder ein. Mit der darauf gespeicherten Aufnahme kannst Du das Sprach-Sicherheitsschloss des angrenzenden Fahrstuhls überwinden.

Im Prinzip ist es egal, ob Du erst in den 4. Stock oder ins 1. Untergeschoss fährst. Mach Dich auf jeden Fall beim Verlassen des Lifts auf die Attacke einer Zombie-Horde gefasst – sie werden früher oder später kommen!

28 Krankenhaus: 4.Stock (4F)

Biege links in den Gang ein und betritt das Zimmer. Der Tote dort trägt eine dreistellige Zahlenkombination bei sich. Merk Dir außerdem den Standort des kleinen Schubladenschränkchens.

Die letzte offene Gangtür führt in einen Raum, dessen Insassen davon abhängen, welches Stockwerk Du zuerst aufgesucht hast. Warst Du vorher



Schieb das bewegliche Schubladenschränkchen in die richtige Ecke

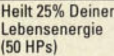
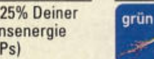
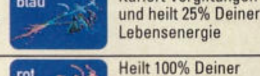
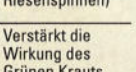
im Keller, lauert ein Hunter Beta. Ansonsten triffst Du Nicholai, der gerade das U.B.C.S.-Mitglied Tyrell Patrick beseitigen will. Doch der wehrt sich...

Such anschließend den Krankenzimmerschlüssel und öffne damit die letzte Tür des Gangs. An der Wand hängt ein Bild, das den dahinter befindlichen Safe erst frei gibt, wenn Du das Schubladenschränkchen genauso wie das im Nachbarraum positionierst. Dabei ist jedoch zu beachten, dass das Bett (der Hauptorientierungspunkt) andersherum steht. Stand der Schrank also in der Nordwest-Ecke, musst Du ihn in die Nordost-Ecke schieben.

Gib dann noch den dreistelligen Code ein, und Du kannst die Impfstoff-Basis einsammeln.

Kräuter-Mixen

Um die kostbaren Kräuter effektiv einzusetzen, solltest Du einen Blick auf die Mix-Tabelle werfen. Ein Erste-Hilfe-Spray hat übrigens die gleiche Wirkung wie drei grüne Kräuter.

Krautsorte	Effekt	Krautsorte	Effekt
grün 	Heilt 25% Deiner Lebensenergie (50 HPs)	grün + grün 	Heilt 50% Deiner Lebensenergie (100 HPs)
blau	Kuriert Vergiftungen (etwa von Riesenspinnen)	grün + blau 	Kuriert Vergiftungen und heilt 25% Deiner Lebensenergie
rot 	Verstärkt die Wirkung des Grünen Krauts	grün + rot 	Heilt 100% Deiner Lebensenergie (200 HPs)

Krautsorte	Effekt
grün + grün + grün   	Heilt 100% Deiner Lebensenergie (200 HPs)
grün + rot + blau 	Kuriert Vergiftungen und heilt 100% Deiner Lebensenergie

29 Krankenhaus: 3.Untergeschoss (3B)

Lauf durch den Korridor in den ersten Raum und schalte gegebenenfalls die beiden Monster aus. Warst Du noch nicht im 4. Stock, triffst Du auf das U.B.C.S.-Mitglied Tyrell Patrick, das sich jedoch etwas ungeschickt anstellt...

Im nächsten Zimmer lernst Du eine neue Spezies aus dem Umbrella-Labor kennen: Hunter Gammas. Doch bevor es zum direkten Kontakt kommt, nimm die Nährboden-Basis vom Regal und geh zur Medizin-Mixmaschine. Wirf diese mittels des rechten Knopfes an, platziere die Nährboden-Basis und stell die Hebel wie folgt ein:

Hebel I (hinunter) – Hebel II (hoch) – Hebel III (hinunter)

Hebel A (hinunter) – Hebel B (hoch)

War die Eingabe korrekt, erhältst Du den Impfstoff-Nährboden, den Du mit der Impfstoff-Basis kombinierst. Nun hältst Du den Impfstoff in Händen, der Jill das Leben retten wird. Beim Verlassen des Raums greifen Dich schließlich die Hunter Gammas an. Kämpfe oder lauf einfach zum Ausgang.



30 Rette Jill

Beim Verlassen des Krankenhauses entdeckst Du mehrere Bomben, die in sechs Sekunden hochgehen werden. Also Beine in die Hand und nichts wie raus aus dem Gebäude!

Auf Deinem Rückweg zur Kapelle läuft Dir wieder einmal der Nemesis über den Weg. Renn vor ihm davon, denn mit Carlos' Waffen kannst Du ihn nur schwerlich besiegen.

Gelingt es Dir dennoch, ihn niederzuringen, hat Jill bei der nächsten Begegnung leichtes Spiel und gelangt dann sehr einfach an einen weiteren seltenen Gegenstand – idealerweise den letzten. Denn gleich wirst Du wieder in die Rolle von Jill schlüpfen. Zuvor muss Carlos ihr lediglich den Impfstoff zukommen lassen.



Schlüpf in die Rolle von Carlos, um Jill vor dem Tod zu retten

Farbband 3x
Parkschlüssel (Hintertor)
Granaten 6x
Eisenrohr
Pulver B 2x
Pulver A 2x
Erste-Hilfe-Spray
Grünes Kraut 3x
Rotes Kraut 2x
Blaues Kraut 2x
Parkschlüssel (Friedhof)
Magnumgeschosse 6x
Park
Farbband 3x
Minengesch. 6x oder...
Minengesch. 6x oder ...
Parkschlüssel (Haupttor)
...Granaten 6x
...Flammengranaten 6x

Die Klamotten der Zombie-Statisten lassen auch Rückschlüsse auf deren inneren Zustand zu...

34 Wähle den Weg

Kehre nach dem Fight zur verschlossenen Gittertür auf der anderen Seite des Parks zurück. Öffne sie mit dem Parkschlüssel und tritt auf die dahinter liegende Hängebrücke.

Gib zu, Du hast ihn schon vermisst, den Nemesis... Darum stellt er sich Dir hier erneut entgegen, und wieder musst Du eine entscheidende Wahl treffen: Entweder schubst Du den Mega-Mutanten von der Brücke, oder Du springst selbst. Deine Entscheidung beeinflusst nicht nur, auf welchem Weg Du die Verlassene Fabrik betrittst, sondern auch das eigentliche Ende des Spiels. Den „besseren" Abspann siehst Du, wenn Du von der Brücke springst, daher ist der Rest der Komplettlösung auf diese Wahl zugeschnitten. Doch als Variante solltest Du beim wiederholten Durchspielen dem Nemesis einen Stoß geben und dann seinem Freiflug zusehen...

31 Ein Ausflug ins Grüne

Lauf nun mit Jill in Richtung Krankenhaus, doch vergiss nicht, den Dietrich mitzunehmen. Öffne auf der Straße die erste Tür zu einem weiteren Speicherraum. Sammle den Parkschlüssel ein.


Das greift: Ordne die Zahnräder wie hier gezeigt an, um das Wasser abzulassen

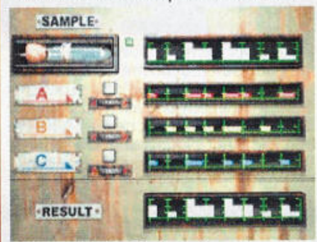
Mit diesem Schlüssel lässt sich die letzte Tür im Bereich der Straße öffnen. Sie führt in den Park. Halte Dich zuerst rechts und steig die Treppen zu einem Holzsteg hinunter. Auf dem dahinter liegenden Weg findest Du noch einen Parkschlüssel und eine verschlossene Gittertür – sofern Du die Kämpfe mit den dortigen Monstern überlebst.

Kehr um und öffne die andere Tür des Parkeingangs. An dem Schaltkasten gilt es nun, die vier Zahnräder wie im Bild links zu versetzen, um das Wasser aus dem Bassin abzulassen. Neben dem Schaltkasten befindet sich ferner die Umgebungskarte des Parks.

Klettere dann durch die Luke in den wassergefluteten Gang hinab und von dort an der anderen Leiter wieder nach oben auf den Friedhof.

35 Von wegen: Verlassene Fabrik

Nach dem Sprung und einigen Metern Fußweg bist Du in einem Kanal auf der 1. Ebene (1F) der Verlassenen Fabrik. Bieg in die erste Abzweigung ein und geh in den Speicherraum. Hier findest Du die Wasserprobe, mit der Du den nächsten Raum betrittst. An einer der Maschinen lässt sich die Wasserprobe einsetzen.



Dieses Rätsel erfordert ein gutes bildliches Vorstellungsvermögen

Nun müssen die Abbildungen in den Reihen A, B und C so angeordnet werden, dass sie dem Muster im Bild links entsprechen. Orientiere Dich am besten an den breiten Balken, um die richtige Einstellung herauszufinden. Als Belohnung wird eine Tür in einem anderen Raum (dem Fahrstuhlraum im anderen Stockwerk) teilweise entriegelt.

Wieder im Kanal, triffst Du erneut auf Carlos, doch schon im nächsten Raum bist Du wie gewohnt auf Dich allein gestellt. Hier lauern – auch wenn Du den Raum erneut betrittst – besonders viele unangenehme Monster. Entweder erwarten Dich fünf Zombies, drei Drain Demons, drei Brain Sucker oder drei Hunter Betas.

Sei also gewarnt, halte die Magnum schussbereit und setz nach Möglichkeit das explosive Sprengfass ein. Der Lift in diesem Raum führt Dich anschließend ins zweite Stockwerk.

32 Das Heim der Zombies

„Mit welchen Monstern sollen wir nur den Friedhof bestücken?", mögen sich die Programmierer gedacht haben. Klar, dass die Wahl auf extra-modrige Zombies fiel – sei also bereit für zahlreiche „Auferstehungen". Die einzige auffindbare Tür führt in einen Schuppen, in dem ein Eisenrohr liegt. Zudem geht ein Speicherraum vom Schuppen ab, in welchem Du Dir das Feuerzeug aus der Gegenstandskiste besorgst.

Zünde den Kamin im Schuppen an und brich mit dem Eisenrohr das Mauerwerk dahinter auf. So gelangst Du in einen Geheimraum, in dem sich ein weiterer Parkschlüssel findet. Sichere jetzt am besten noch einmal Deinen Spielstand, packe ein paar Heilmittel ein und schultere den Granatwerfer. Beim erneuten Betreten des Friedhofs bricht nämlich wieder die Erde auf...


Mit dem gefundenen Eisenrohr aus dem Schuppen machst Du Dir den Weg frei

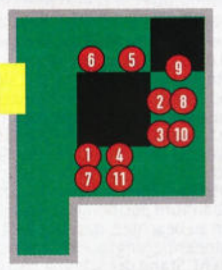
36 Viel Dampf um ein Rätsel

Verlass den nächsten Fahrstuhlraum durch die westlich gelegene Tür nicht, bevor Du die Systemdiskette und die Umgebungskarte aufgenommen hast.

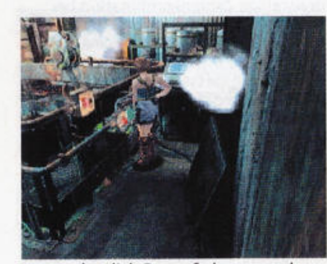
Folge dem Korridor nach Osten und betritt einen weiteren Speicherraum. Hier entdeckst Du den Laborschlüssel und eine andere Tür. Im Raum dahinter strömt Dampf aus verschiedenen Rohren, was das Vorankommen und Erreichen des Computer-Terminals etwas schwerer macht.

In welcher Reihenfolge die Schalter zum Umleiten des Dampfes aktiviert werden müssen, entnimmst Du der kleinen Skizze links. Hast Du alles richtig gemacht, ist die östliche Tür im Fahrstuhlraum nun vollkommen entriegelt.

Begib Dich dorthin, doch vergiss nicht, vorher Deinen Spielstand zu sichern. Pack außerdem neben dem Schrotgewehr und Heil-Utensilien auch die Systemdiskette ein.



Der Raum mit dem Dampf-Rätsel: Betätige die Schalter in der hier angegebenen Reihenfolge. Nummer 9 ist der Computer, der die Tür entriegelt


Lass ordentlich Dampf ab, um an den Computer-Terminal zu gelangen

33 Wieder ist der Wurm drin

In der Grube, in die Du nun fällst, bist Du allerdings nicht allein. Ein Riesenwurm greift Dich in dem schmalen Terrain gnadenlos an, was folgende Maßnahme erforderlich macht:

Spurte zunächst bis zu dem kleinen Platz mit der Pfütze und warte dort auf den Wurm. Ist er beim Auftauchen weit entfernt, schieß auf ihn, bis er auf Nahdistanz ist. Weiche seinem Biss entweder aus oder lauf ein Stückchen davon. Meistens folgt Dir das Vieh jedoch, daher kommst Du um Ausweichmanöver kaum herum. Lauf jedoch stets auf den Platz zurück, da Du hier die größte Übersicht hast und am besten davonrennen kannst. Nach einigen Treffern stürzt eventuell eine Lampe in die Grube, die, sofern Du den Wurm entsprechend lockst, das Biest tötet. Ansonsten bleiben Dir nur der Einsatz des Granatwerfers und Deine Reflexe.

37 Der ätzende Nemesis

Hinter der nun geöffneten Tür im Fahrstuhlraum musst Du an der Stirnseite der Wand die Systemdiskette einsetzen. Es folgt eine Sequenz, in der Du erfährst, wie der Nemesis in diesem Raum zu besiegen ist: Locke das Monster an eines der Rohre mit den Hahn heran und schieß dann auf den Hahn. Jetzt strömt Säure (Achtung, nicht berühren!) aus dem Rohr, was den Unhold sichtlich schwächt und Teile seines mächtigen Körpers auflöst.

Wichtig ist hierbei das Timing, denn feuerst Du zu früh, weicht der Mutant aus. Das Schrotgewehr besitzt für diesen Fight die beste Streuwirkung, so musst Du nicht allzu genau zielen. Im Kampf empfiehlt es sich übrigens, die automatische Zielfunktion im Options-Menü abzuschalten.

Selbstverständlich kannst Du auch auf herkömmlichem Wege gegen den Nemesis antreten, doch auf Grund des knappen Zeitlimits solltest Du Dich in jedem Fall sputen.

Liegt der Nemesis am Boden, fällt einem der Toten in diesem Raum die Schlüsselkarte heraus. Nimm sie auf und begib Dich zu dem Raum, in dem Du die Wasserprobe eingesetzt hast.



Säure ist hier der Schlüssel zum Sieg

38 Die ultimative Waffe

An der anderen Maschine in diesem Raum lässt sich der Laborschlüssel einsetzen und mit einem Strichcode versehen. Fahr nun im Raum mit den undichten Gasrohren dank der Schlüsselkarte mit dem Lift nach unten.

Öffne mit dem veränderten Laborschlüssel den Schrank, um an den Raketenwerfer heranzukommen, die mächtigste Waffe im gesamten Spiel.

Kehre anschließend in den Korridor auf dieser Etage zurück und öffne mit der Schlüsselkarte die Tür in Richtung Süden. Jetzt solltest Du Dich ein letztes Mal in einen Speicherraum begeben und Deine Ausrüstung sortieren. Neben Heil-Utensilien sollten das Schrotgewehr und der Raketenwerfer in Dein Gepäck wandern. Betritt dann den Gang hinter der eben geöffneten Tür und sammle im Funkraum den Radar-Empfänger ein.

Wenn Du den Raum dann verlassen möchtest, greift Dich Nicholai aus einem Helikopter heraus an. Triff eine weitere Wahl: Verhandle mit ihm oder erwidere das Feuer. Glasklar: Selbstverständlich kommt nur die zweite Möglichkeit in Frage, denn dieser zwielichtige Söldner steht eindeutig in Umbrellas Diensten. Zögere nicht, sondern gib sofort einen Schuss mit dem Raketenwerfer ab.

In der Mitte des Raums lässt sich anschließend eine Luke öffnen, durch die Du in einen Schacht hinabklettern kannst. Hier liegt neben scheintoten Zombies auch eine Gegenstandskiste herum, solltest Du noch irgend etwas benötigen. Letztlich gelangst Du in einen Raum, in dem Du dem Treiben des Nemesis ein Ende bereiten kannst.


Nett: Hier gibt's den Radar-Empfänger

Spätestens seit Lara Croft gehören ein knappes Top und viel freies Bein zum Standard-Look jeder Abenteurerin

Raketenwerfer
Granaten 12x



Schrot-patronen 14x

Verlassene Fabrik 1F

Verlassene Fabrik 2F



Grünes Kraut 2x



Das Ranking-System

Nach jedem Durchspielen erhältst Du ein Ranking (eine Bewertung). Doch aus welchen Punkten setzt sich das System zusammen?

Die folgenden Tabellen enthüllen seine Eckdaten. So kannst Du genau sehen, was für ein optimales Ranking benötigt wird. Hast Du etwa zweimal gespeichert (80 Punkte), 2.000 Lebenspunkte kuriert (70 Punkte) und 5 Stunden und 10 Minuten gespielt (40 Punkte), hast Du 190 Punkte, erhältst also Ranking C.

Anzahl des Speicherns	Punkte
0	100
1	90
2	80
3	70
4 bis 5	60
6 bis 8	50
9 bis 12	40
13 bis 17	30
18 bis 23	20
24 bis 30	10
31 und mehr	0

Geheilte Lebenspunkte (HPs)	Punkte
bis zu 1.500	100
bis zu 1.700	90
bis zu 1.900	80
bis zu 2.100	70
bis zu 2.300	60
bis zu 2.500	50
bis zu 2.700	40
bis zu 2.900	30
bis zu 3.100	20
bis zu 3.300	10
3.301 und mehr	0

Spielzeit (in Stunden)	Punkte
bis zu 2:29:59	100
2:30:00 bis 2:39:59	90
2:40:00 bis 2:59:59	80
3:00:00 bis 3:29:59	70
3:30:00 bis 4:09:59	60
4:10:00 bis 4:59:59	50
5:00:00 bis 5:59:59	40
6:00:00 bis 7:09:59	30
7:10:00 bis 8:29:59	20
8:30:00 bis 9:59:59	10
10:00:00 und mehr	0

Punkte	Rang
270-300	A
230-269	B
180-229	C
120-179	D
50-119	E
0-49	F

Resident Evil 3 Nemesis

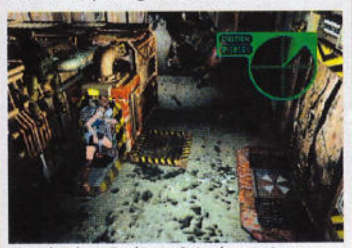
Das Waffen-Arsenal

39 Der Showdown

Die Vorbereitungen für den Schlusskampf sind einfach: Schalte zunächst im hinteren Teil des Raums den Computer an. Schiebe dann zügig die drei Container in der numerischen Reihenfolge (also 1, 2 und 3) in die dafür vorgesehenen Schächte.

Inzwischen sollte Dir die unansehnlichste Mutationsstufe des Nemesis dicht auf den Fersen sein. Kehr zur Eingangstür zurück, sobald Du den letzten Container eingesetzt hast. Während sich der Generator langsam für einen gigantischen Stromstoß auflädt, kriecht die Mutantenmasse behäbig durch den Raum. Kurz bevor Dich der Nemesis erreicht, sollte ihn ein Stromblitz treffen und zugleich einen Korridor durch die Raummitte schlagen. Halte das Monster dann durch Hin- und Herlaufen im Bereich dieses Korridors, damit ihn der nächste Stromschlag niederstreckt.

Bevor Du dann Deiner sicheren Rettung entgegen eilst, wirst Du vor eine letzte Wahl gestellt – entscheide selbst! Anschließend darfst Du Dich zurücklehnen und den grandiosen Abspann genießen. Gratulation!



Es geht dem Ende zu: Setz den ersten Container ein und Du bekommst Besuch

Was kommt nach dem Abspann?

- Neben Deiner **Gesamtspielzeit** wird auch ein **Ranking** (Bewertung) eingeblendet. Dieses Ranking reicht von A (bestes Ergebnis) bis F. Es setzt sich aus Deiner Gesamtspielzeit, der Anzahl der geheilten Lebenspunkte und der Häufigkeit Deines Speicherns zusammen. Um **das beste Ergebnis** zu erzielen, solltest Du das Spiel unter 2:30 Stunden beenden, maximal 1.500 Lebenspunkte heilen und nie speichern (siehe vorige Seite).
  Egal, wie gut Du letztlich bist, Du kannst so für Jill in der Boutique bis zu **fünf zusätzliche Kostüme** erhalten. Den notwendigen Schlüssel findest Du beim nächsten Mal in der Gegenstandskiste.
- Es gibt **acht verschiedene Epilog-Bilder**, die die Story weiterspinnen. Um sie alle betrachten zu können, musst Du „Resident Evil 3: Nemesis" allerdings achtmal durchspielen.
- Nach dem Beenden des Hauptspiels innerhalb von zehn Stunden ist das **Zusatzspiel** „The Mercenaries: Operation Mad Jackal" anwählbar.
  Wähle in dieser Mission einen von drei Söldnern aus, um von einem Ende von Raccoon City zum anderen zu gelangen. Außerdem gilt es, innerhalb eines knappen Zeitlimits sechs Geiseln zu retten. Hierfür erntest Du nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch **Geld**. Damit kannst Du **drei Waffen sowie das Extra „Dauermunition" für alle Waffen für das Hauptspiel** einkaufen! Erworbene Gegenstände findest Du beim nächsten Durchspielen in der Gegenstandskiste. Übrigens: Erwirbst Du das Extra „Dauermunition", verschießt Du mit dem Minenwerfer zielsuchende Pfeile.



Hui, einige von Jills zusätzlichen Klamotten machen das Spiel nochmal so reizvoll

Messer



Wo im Spiel: In der Gegenstandskiste.

Bemerkung: Nur echte Profis mit Nerven aus Stahl und Hyper-Reflexen gehen mit dem Messer auf Zombie-Jagd.

Schaden:	Sehr gering
Schussfolge:	Sehr langsam
Munition:	-/-
Kapazität:	-/-

Handfeuerwaffe: Beretta M92F 9mm



Wo im Spiel: Jills Standard-Waffe.

Bemerkung: Gehörte schon im ersten „Resident Evil" zur Grundausstattung der Charaktere (okay, Chris fand sie damals erst später …).

Schaden:	Gering
Schussfolge:	Sehr langsam
Munition:	Patronen
Kapazität:	15 Schuss

SIG Pro 9mm



Wo im Spiel: Carlos' Waffe im Hauptspiel und Nicholais Waffe im Bonus-Spiel.

Bemerkung: Die Auswirkungen und das Handling sind so wie bei Jills Beretta – also nicht allzu gut.

Schaden:	Gering
Schussfolge:	Sehr langsam
Munition:	Patronen
Kapazität:	15 Schuss

STI EAGLE 6.0 9mm



Wo im Spiel: Zwei Bauteile. Nach den ersten zwei Siegen über den Nemesis.

Bemerkung: Du hast mit dieser Pistole eine 5%ige Wahrscheinlichkeit, Zombies mit nur einem einzigen Treffer zu erlegen.

Schaden:	Gering plus kritische Treffer
Schussfolge:	Mittel
Munition:	Patronen
Kapazität:	15 Schuss

S & W M629C Magnum 44er Kaliber



Wo im Spiel: Entweder in der Polizeistation oder in der Elektro-Station zu finden.

Bemerkung: Eine der besten Standard-Waffen, die die meisten Gegner mit nur einem Treffer niederstreckt.

Schaden:	Sehr hoch
Schussfolge:	Mittel
Munition:	Magnum-geschosse
Kapazität:	6 Schuss

Benelli M39 Schrotgewehr



Wo im Spiel: Im Wohnviertel zu finden (zu Spielbeginn im Keller).

Bemerkung: Ideal, um mehrere nebeneinander stehende Gegner zu erwischen. Erlegt Zombies mit nur einem Schuss, sofern Du die Waffe hochziehst.

Schaden:	Mittel plus Streuwirkung
Schussfolge:	Langsam
Munition:	Schrotpatronen
Kapazität:	7 Schuss

Western M37 Sondermodell



Wo im Spiel: Zwei Teile. Jeweils nach dem vierten und fünften Sieg über den Nemesis.

Bemerkung: Das schnelle Nachladen verschafft Dir manchen Vorteil, ansonsten wie das normale Schrotgewehr.

Schaden:	Mittel plus Streuwirkung
Schussfolge:	Schnell
Munition:	Schrotpatronen
Kapazität:	6 Schuss

Hk-p Granatwerfer



Wo im Spiel: Entweder in der Polizeistation oder in der Elektro-Station zu finden.

Bemerkung: Dank der verschiedenen Munitionssorten eine gute Allzweckwaffe. Für den Nemesis benötigst Du bestenfalls nur zehn Treffer mit Gefriergranaten.

Schaden:	Hoch
Schussfolge:	Langsam
Munition:	Granaten (div.)
Kapazität:	Beliebig, aber nur eine Sorte

M4A1 Sturmgewehr



Wo im Spiel: Carlos' Waffe oder für 2.000 Dollar im Bonus-Spiel zu kaufen.

Bemerkung: Gegen lahme Zombie-Horden recht effektiv, gegen schnelle Monster jedoch ungeeignet. Für 2.000 Dollar im Bonus-Spiel für Jill und Carlos im Hauptspiel zu kaufen.

Schaden:	Sehr gering
Schussfolge:	Einstellbar
Munition:	Enthalten
Kapazität:	100%, unbegrenzt

Minenwerfer



Wo im Spiel: In der großen Halle des Glockenturms zu finden-

Bemerkung: Verschießt Explosiv-Geschosse, die erst nach wenigen Sekunden detonieren. Kombinierst Du das Extra „Dauermunition" mit dieser Waffe, verschießt Du fortan zielsuchende Explosivpfeile.

Schaden:	Mittel bis hoch
Schussfolge:	Langsam
Munition:	Minen-geschosse
Kapazität:	6 Schuss

Galling-Gewehr



Wo im Spiel: Für 3.000 Dollar im Bonus-Spiel zu kaufen.

Bemerkung: Eine sehr effektive Waffe, die allerdings ein wenig Zeit benötigt, um „in Fahrt zu kommen". Für 3.000 Dollar im Bonus-Spiel für Jill und Carlos im Hauptspiel zu kaufen.

Schaden:	Hoch
Schussfolge:	Sehr schnell
Munition:	-/-
Kapazität:	Unbegrenzt

Raketenwerfer



Wo im Spiel: In der verlassenen Fabrik oder für 4.000 Dollar im Bonus-Spiel zu kaufen, Mikhails Waffe im Bonus-Spiel.

Bemerkung: Die ideale Waffe. Bereits zwei Treffer schalten den Nemesis und auch jeden anderen Zwischengegner aus. Für 4.000 Dollar im Bonus-Spiel für Jill und Carlos im Hauptspiel zu kaufen.

Schaden:	Sehr, sehr hoch
Schussfolge:	Sehr langsam
Munition:	-/-
Kapazität:	4, 8, unbegrenzt

„Legacy of Kain": Mit den Cheats lernt Raziel flieeegen...

Legacy of Kain: Soul Reaver

Pausiert das laufende Spiel und haltet die [R1]-Taste gedrückt. Nun könnt Ihr einen der folgenden Codes eingeben, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Ein Geräusch bestätigt die richtige Code-Eingabe.

Cheats

Alle Fähigkeiten:
[R1]+(↑↑↓→→←◎→←↓)

Lebensenergie um eine Stufe erweitern:
[R1]+(→⊗←△↑↓)

Lebensenergie auffrischen:
[R1]+(↓◎↑←↑←)

Maximale Stufe an Lebensenergie:
[R1]+(→◎↓↑↓↑)

Raziel verletzen:
[R1]+(←◎↑↑↓)

Magie auffüllen:
[R1]+(→→←△→↓)

Maximale Stufe an Magie:
[R1]+(△→↓→↑△←)

Fire Reaver erhalten:
[R1]+(△→↓◎↑)

Aerial Reaver erhalten:
[R1]+(⊗→↑↑△←←→↑)

Kain Reaver erhalten:
[R1]+(⊗◎→△←←→↑)

Force Glyph:
[R1]+(↓←△↓↑)

Stone Glyph:
[R1]+(↓◎↑←↓→→)

Sound Glyph:
[R1]+(→→↓◎↑↑↓)

Water Glyph:
[R1]+(↓◎↑↓→)

Fire Glyph:
[R1]+(↑↑→↑△[L2]→)

Sunlight Glyph:
[R1]+(←◎←→→↑↑←)

Jederzeit zwischen den Dimensionen wechseln:
[R1]+(↑↑↓→→←◎→←↓)

Gebt die Codes in der Spielpause ein



[R1]+(↑↑↓→→←◎→←↓): *Raziel kann jetzt zum Beispiel schwimmen, klettern und ist insgesamt viel souveräner*



Ein Test: Erstmal verschafft Ihr dem düsteren Krieger mit [R1]+(→◎↓↑↓↑) *die maximale Stufe an Lebensenergie, dann nehmt Ihr ihm mit* [R1]+(←◎↑↑↓) *wieder etwas davon weg...*



...und siehe da, mit dem Auffrisch-Code [R1]+(↓◎↑←↑←) *ist er wieder heile!*



[R1]+(△→↓→↑△←): *Mit der höchsten Magiestufe verzaubert Raziel alle!*



[R1]+(△→↓◎↑), [R1]+(⊗→↑↑△←←→↑) und [R1]+(⊗◎→△←←→↑): *Holt Euch den Fire Reaver und den Aerial Reaver plus zum Schluss den Kain Reaver!*



Warum denn lang suchen, wenn Ihr alle Glyphs auch so bekommen könnt – und damit mehr Zeit fürs nächste Spiel habt!

Cyber Tiger

Drückt in der **Kurs-Auswahl** ◎, um das Passwort-Menü aufzurufen. Gebt dort einen der Codes ein, um den entsprechenden Golfplatz freizuschalten.

Passcodes

Cyber Badlands: **HARESO**	Cyber Sawgrass: **SECARE**
Cyber Canyons: **NAMOPI**	Cyber Summerlin: **PORASO**

Drückt hier die Taste ◎...

HARESO: ...um dann im Passwort-Menü einen Passcode einzugeben

Die richtige Eingabe wird bestätigt



PORASO: So beamt Ihr Euch auf den Kurs „Cyber Summerlin", ohne vorher erst den Karriere-Modus zu gewinnen

Tomb Raider IV

Positioniert Lara so, dass sie genau nach Norden schaut. Am besten stellt Ihr sie vor einen Block, der genau nach Norden zeigt, oder klettert auf ihn.

Drückt nun SELECT für das **Pause-Menü**. Die Kompassnadel sollte mit der roten Spitze genau über dem N auspendeln. Anschließend könnt Ihr die nachstehenden Cheats eingeben.

Cheats

Levelsprung:
Bewegt den Cursor zuerst auf „Laden" und drückt dann die Tasten [L1]+[L2]+[R1]+[R2]+↑+△ (in dieser Reihenfolge, alle Knöpfe gedrückt halten)

Unbegrenzt Gegenstände:
Bewegt den Cursor auf das „kleine Medipack" und drückt [L1]+[L2]+[R1]+[R2]+↓+△ (in dieser Reihenfolge, alle Knöpfe gedrückt halten)

Alle Waffen des Levels:
Bewegt den Cursor auf das „große Medipack" und drückt [L1]+[L2]+[R1]+[R2]+↑+△ (in dieser Reihenfolge, alle Knöpfe gedrückt halten)



Die Cheats funktionieren nur, wenn Lara ganz genau nach Norden schaut...

...doch kein Problem, das könnt Ihr an dem Kompass im Optionsmenü kontrollieren – und dann zum Beispiel den Cheat für den Levelsprung eingeben



Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, erscheint der Ladebildschirm für den nächsten Level, gefolgt von...



...der Einführung ins nächste Kapitel – hier scheint Lara die Oberhand zu haben

Dank des Cheats für unbegrenzte Gegenstände werden Lara nie mehr die wichtigen Mullbinden ausgehen

Auch die (zusätzlich erschummelten) Waffen verfügen jetzt praktischerweise über unbegrenzte Munition...



...die Lara voll Freude in den (normalerweise unter Denkmalschutz stehenden) Pyramiden und Gräbern verteilt!

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

DONKEY KONG® 64

Teil 1

Groß, größer, Donkey Kong! 70 Spielstunden sind mindestens nötig, um dem Affenräuber K. Rool auf dem N64 das Handwerk zu legen. Mit dieser Lösung für die härtesten Stellen haltet Ihr die Zeit!

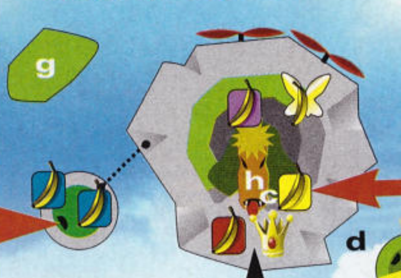
Die Donkey-Crew hat Spaß wie Du! Drum sei kein Depp mach mit beim Rap!

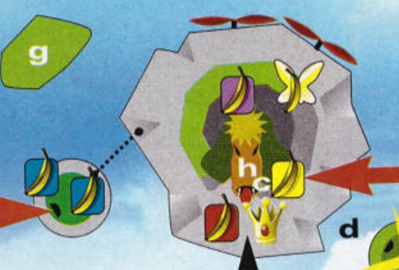
Allgemeine Tipps

- Wie immer gilt auch hier: gewissenhaft vorgehen! Such sämtliche Levels gründlich ab! Lass keine Banane, Münze oder andere Gegenstände liegen!
- Wenn Du einen neuen Charakter erspielt hast, solltest Du als Erstes Cranky, Funky und Candy einen Besuch abstatten, damit der neue Affe im Bunde alle notwendigen Tricks und Techniken lernt.
- Blaupausen werden stets von großen Gegnern gehütet. Du musst diese vermöbeln, um an die Karte zu kommen.
- Keine Lebensenergie mehr? Kein Problem: Begib Dich einfach in die praktische Wechseltonne – und schon werden alle Deine Wunden geheilt.
- Waffenmeister Funky füllt Dir die Munition wieder auf, wenn Du ihm einen Freundschaftsbesuch abstattest.
- Bananenspuren und deren Farbe sind ein wichtiger Hinweis dafür, dass ein Gebiet noch nicht von dem entsprechenden Charakter aufgesucht wurde.
- *Wichtig:* Alle Levels müssen stets mit ALLEN Charakteren durchkämmt werden, damit man sämtliche 20 Goldenen Bananen erhält. Im Pausenmenü kannst Du stets abrufen, wie viele der gesuchten Bananen Du bereits im jeweiligen Level eingesammelt hast.
- Geh keine unnötig langen Wege. Benutze vielmehr stets die Teleporter oder verlass via Starttaste den kompletten Level (anstatt den Pfad bis zum Ausgang zurückzutrampeln).

Oberwelt: Affen Atoll

START
Nachdem Du die Trainingsaufgaben absolviert hast und Cranky Dir den ersten Trank zugesteht, betätigst Du den Sprungschalter am Ende des Tunnels. So verlässt Donkey das Baumhaus-Gelände. **Dann schwimmst Du zur kleinen Insel neben K. Rools Schwimmender Festung und besuchst den eingesperrten Drachen K. Lumsy (siehe Pfeil).** Wenn Du ihm Hilfe zugesichert hast, öffnet er zum Dank den Eingang zur ersten Welt Tropen Trubel – das Abenteuer kann beginnen!
PS: Im Baumhaus-Gelände gibt es zwei Buddelfelder mit Regenbogenmünzen.





Die meisten Goldenen Bananen der Oberwelt sind relativ leicht zu finden. Es gibt aber auch ein paar Ausnahmen! **Donkey findet eine goldene Frucht zum Beispiel nur dann, wenn er die K. Rool Insel hochläuft und sich bei den Lianen hinunterfallen lässt.**





Gut versteckt: Das Chunky-Fass neben der kleinen Bananenfee-Insel (es erscheint erst nach Tinys Musikeinlage auf der K. Rool Insel) lässt den Primaten riesengroß werden. In diesem Zustand läufst Du zur Insel mit dem weißen, großen Kreuz und springst mehrfach drauf. **Dadurch wird der Fels auf der kleinen Insel bei K. Rools Eiland pulverisiert und gibt eine weitere Frucht frei.**

Die Bananenfee
Sobald Tiny Kong die Schrumpf-Fähigkeit erlernt hat, solltest Du mit ihr der Bananenfee einen Besuch abstatten. Die Fee bittet Dich, alle 20 kleinen Bananenfeen zu fotografieren. Als Gegenleistung erhältst Du die Fähigkeit, aus den Buddelfeldern die begehrten Regenbogenmünzen zu ziehen.

Die Mitwirkenden

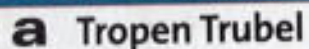
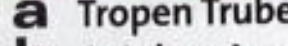

Donkey Kong


Diddy Kong


Chunky Kong

Lanky Kong

Tiny Kong

Beachte die Farben! Items, die nur ein bestimmter Affe aufheben kann, sind entsprechend eingefärbt.

Die acht Eingänge

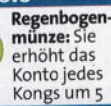
a	Tropen Trubel
b	Azteken Arena
c	Fabrik Fatal
d	Aqua Alptraum
e	Wunder Wald
f	Kristall Kaverne
g	Kamikaze Kastell
h	King K. Rools Kommandantur



Diddy muss öfters den Raketen Rocker einsetzen, um die Südfrüchte auf der Oberwelt einzuheimsen. **Beim Eingang zur Azteken Arena räumt Chunky zum Beispiel erst einen Fels zur Seite und gibt damit eine Plattform frei.** Sobald Lanky dort eine Musikeinlage zum Besten gibt, erscheint ein Diddy-Fass vor der Lobby des Wunder Waldes. Mit dem Raketen Rocker fliegst Du an dieser Stelle zur Höhle gegenüber. Ein Schuss aus der Erdnusskanone verschafft Dir die nächste Banane.

Das sind die Symbole


Krone: Du erhältst sie für den Sieg in einer Kampfarena


Regenbogenmünze: Sie erhöht das Konto jedes Kongs um 5

Bananenfee: Diese kleinen Feenwesen musst Du fotografieren


Goldene Bananen: Davon gibt es insgesamt 200 im Spiel


Schaltplan: Wird bei Snide gegen Gold-Banane getauscht

Harte Nuss: Bezeichnet besonders schwere Rätsel

1. Welt: Tropen Trubel

Spezial-Tipps

- Abtauchen: Im großen See befinden sich für nahezu alle Charaktere Münzen und Bananen.
- Befrei als erstes Diddy. Dafür braucht Donkey jedoch zuvor bei Funky die Kokosnuss-Waffe.

Die Lobby:





Hinter Crankys Labor befindet sich das Nashorn Rambi. Als Dickhäuter musst Du alle Hütten niederwalzen, um drei Schalter freizulegen. **Dann rennst Du in den Tunnel und biegst gleich links ab, um die Mauer mit dem Nashorn-Symbol zu zerstören.**

Nach dieser Vorbereitung kannst Du problemlos mit drei Charakteren jeweils eine Banane einsammeln sowie eine weitere Fee mit dem Fotoapparat ablichten.



Diddy befreien!

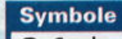
Mit der erworbenen Waffe schießt Du auf die drei Kokosnuss-Schalter. **Den mittleren Schalter kannst Du nur vom Felsvorsprung aus treffen.** Nun öffnet sich endlich Diddys Verließ.



Nach einem gezielten Schuss aus der Peanuts-Kanone legt Diddy eine versteckte Mine frei, in der sich eine weitere Goldene Banane befindet.

Im hinteren Minenbereich musst Du dafür als Erstes den Schalter an der Maschine betätigen, damit das Förderband langsamer wird und der Trichter sich öffnet. Wenn Du den Trichter erreicht hast, folgt eine lustige Lorenfahrt, die zur begehrten Banane führt.

Beachte: Die großen Wächter lassen sich nur durch Bomben in die Knie zwingen.



Symbole

a Cranky
b Funky
c Snide









In dieser großen Grotte gibt es vor allem für Tiny Einiges zu holen. Dabei ist jeweils die Schrumpf-Fähigkeit nötig.

Indem Du einen großen Fliegenpilz als Sprungbrett gebrauchst, erreichst Du die erste Banane (siehe Bild). Ebenfalls nur im Mini-Format kann Tiny den Bienenstock betreten und eine weitere Südfrucht erhaschen.



Nachdem Du bei Cranky den Lanky-Schalter aktiviert hast, bleibt Dir nur wenig Zeit, um diese Goldene Banane zu erreichen. **Benutz den Teleporter 4!**





Weg damit! **Chunky ist so kräftig, dass er den großen Felsbrocken auf dem Kreuz-Feld problemlos wegwerfen kann.** Lohn dieses Kraftakts: eine Goldene Banane.

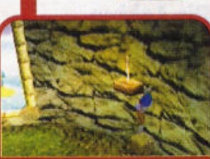


Mit drei Stampf-Sprüngen von Chunky auf das große Kreuz bricht der Boden zusammen und gibt eine Höhle frei. Dort musst Du für die nächste Banane lediglich zwei präzise Schüsse auf eine Statue abgeben.

Endgegner Army Dillo



Der erste Endgegner ist leicht zu besiegen. Bleib einfach ständig in Bewegung, wenn er aus allen Rohren schießt. **Sobald er seinen Angriff unterbricht, solltest Du schleunigst das TNT-Fass nehmen und ihn damit bewerfen.** Gelingt diese Attacke dreimal, ist der erste Schlüssel in Deiner Tasche.



Wenn Diddy das Tor mit einem gezielten Schuss geöffnet hat, kann Lanky die Höhle per Orang-U-Stand bequem erreichen.

Dort gilt es, zwei Pflöcke via Stampf-Sprung (Ⓐ+Ⓩ) in den Boden zu versenken, damit eine aggressive Bienenschar auftaucht. Nach deren kompletter Eliminierung bist Du wieder um eine Banane reicher.

Text: Ulf Schneider

2. Welt: Azteken Arena



Spezial-Tipps

- Geh zuerst zu Candy und lerne das Musik spielen, denn diese Fähigkeit ist im Level Azteken Arena für nahezu alle Charaktere von hoher Bedeutung.
  Außerdem wird Deine Lebensenergie bei der Schönheit um eine weitere Melone aufgestockt.
- Pass auf den Treibsand auf! Benutz die Teleporter oder die Lianen bei den Palmen, um möglichst wenig Schaden zu erleiden.



Diddy spielt in diesem Level eine wichtige Rolle, denn der Raketen Rocker muss viermal eingesetzt werden, um den Level vollständig zu lösen.
Wenn Du aufs Dach des Tempels fliegst und den Wächter niederschlägst, winkt zum Beispiel eine weitere Blaupause.



Tiny befreien!
Im Innern des Tempels warten nicht nur einige Bananen auf Dich, sondern auch die kleine Tiny in einem engen Käfig.
Diddy muss zwei schwierige Sprungpassagen meistern sowie an der richtigen Stelle Musik spielen, damit einfallendes Licht das Eis schmelzen lässt. Unter dem Meeresgrund wartet Tiny auf ihre Rettung. Zuvor musst Du jedoch mit dem Schimschu Rempler die Buchstaben K-O-N-G buchstabieren.



Gewusst wie: Durch das Chunky-Fass mutiert der Affe zum Mega-Gorilla. Nur in diesem Zustand kann er den Felsen hochheben und auf den Tisch absetzen (mit der [Z]-Taste). **Danach hebt sich der Käfig um das Bananen-Fass.**



Kleine Tiny ganz groß: **Nur im Mini-Format kann Tiny im Tempel unter Wasser den kleinen Tunneleingang nutzen, der sie zur nächsten Goldenen Banane führt.**



Tiny Kong möchte gern Model werden, ist dafür aber zu klein...



Abschnitt 2

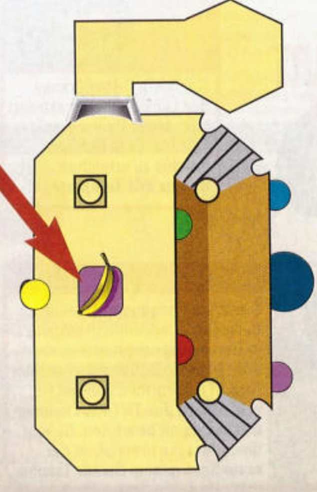


HARTE NUSS
Nachdem Diddy das Musik spielen erlernt hat, dirigierst Du den Affen auf das Dach des Llama Käfigs, indem Du die Lianen bei den Palmen in der Mitte der Welt nutzt.
Auf der Musikplatte lässt Du die Krawall-Klampfe ordentlich jaulen, damit sich die große Mauer zum zweiten Teilstück des Levels endlich öffnet.

Die Lobby:



Teamarbeit: Durch Diddys Schimschu Rempler gegen die beiden Gongs taucht ein Bananen-Fass auf. **Mit Hilfe von Tinys Wirbelwind-Fähigkeit kann man diese Tonne vom Rand des Podests aus erreichen.**



Symbole
- a Cranky
- b Funky
- c Candy
- d Snide
- e Llama Käfig
- f Tempel
- g Llama Tempel
- h Schatzhaus
- i Turm

START



Sieht kompliziert aus, ist aber einfach: **Die riesigen Vasen müssen einfach auf die entsprechenden Symbolplatten abgestellt werden** (mit der [Z]-Taste), damit Dir ein weiterer gelber Leckerbissen zufällt.



Im Llama-Tempel (g) öffnet die Donkey-Platte vor den Toren **eine Passage, die aber durch Treibsand nicht passierbar erscheint.** Nur wenn Donkey den Unverwundbarkeitszauber anwendet (er erhält ihn für fünf Münzen bei Cranky), ist die Banane in greifbarer Nähe. Die dafür nötige Tonne befindet sich bei Funkys Haus (b).

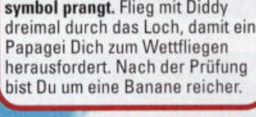


HARTE NUSS Noch eine Flugeinlage mit Diddys Raketen Rocker: **Diesmal ist das Dach von K. Rools Schatzhaus das Ziel.** Dort betätigst Du den Schalter und fütterst anschließend die rotierende Statue mit Nüssen (am besten von einer Palme aus). Im Anschluss daran öffnet sich endlich die Schatzkammer, in deren Hallen viele Bananen auf neue Besitzer warten.





HARTE NUSS Darauf muss man erst mal kommen! **Mitten im Treibsand steht eine Statue, auf deren Spitze ein Sonnensymbol prangt.** Flieg mit Diddy dreimal durch das Loch, damit ein Papagei Dich zum Wettfliegen herausfordert. Nach der Prüfung bist Du um eine Banane reicher.





Memory: Hinter der großen Doppeltür des Llama-Tempels wartet ein kleines Rätsel auf Lanky. Du musst wie beim Spiel Memory die Affenköpfe mit der gleichen Farbe und identischen Geräuschen direkt nacheinander anschießen. Drehen sich alle Köpfe, winkt eine weitere krumme Frucht.

h

b

g

d

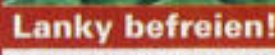
i

von Abschnitt 1 kommend

Endgegner Dogadon



Dieser Boss ist mit der gleichen Taktik besiegbar wie der vorige Endgegner Army Dillo: Bleib immer in Bewegung, so lange er Feuerbälle auf Dich schießt. **Im richtigen Augenblick musst Du schließlich ein TNT-Fass auf ihn zuwerfen (insgesamt dreimal).**



Lanky befreien!

Begib Dich mit Donkey in den Llama Tempel. Dort gibt es eine Musikplatte, auf der Du ein Ständchen geben sollst. Durch die Musik wird das Llama aufgeweckt und verwandelt die Lava in Wasser. Spring ins Nass, um Lankys Gefängnis und eine Goldene Banane zu erreichen.

Donkey Kong liebt seine Kokos-Kanone, die er für nur drei Münzen erwirbt!

Im nächsten Lösungsteil schwingst Du Dich durch die Fabrik Fatal und den Aqua Alptraum bis in den Wunder Wald!



Um den verborgenen Turm (i) in die Höhe schießen zu lassen, muss Diddys Schimschu Rempler alle vier Gongs ertönen lassen. **Nun brauchst Du nur noch mit dem Raketen Rocker bis zur Spitze fliegen, um die nächste Frucht einzuheimsen.** **Beachte:** Der Papagei befördert Tiny hier nur im geschrumpften Zustand in luftige Höhe.



Rocket – Robot on Wheels

Pausiert das laufende Spiel und gebt einen der Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Geringe Schwerkraft:
Z R Z R ↓ R R → → R

Höher springen:
↓↑↓ Z ↑↑↑ R ↑ Z

Super-Grab (größere Gegenstände aufheben):
↓←→ Z ↓→↓↓↓←

Höhere Geschwindigkeit:
Z →↓↑↓ R ↑↓←↑

Weiter werfen:
R R →↑ Z ← R Z ←↑

Alle Fahrzeuge können benutzt werden:
↑↓ Z R ←↑↓←↓↓

Rocket ist schwerer:
↑→→ R → R Z R R ↑

Alle Cheats rückgängig machen:
↑ Z →↑↓ R ↑↓↓↑


Hüpft der Held nicht hoch genug...


↓↑↓ Z ↑↑↑ R ↑ Z: ...kommt hier ein kleiner Pausenspuk...


...wir wünschen einen guten Flug!


↓←→ Z ↓→↓↓↓←: Die Kräfte des kleinen Rocket wachsen ungeheuerlich...


↑↓ Z R ←↑↓←↓↓: ...und den Führerschein für alle Fahrzeuge gibt's gratis!

Der Knuddelhund hat wohl zu viele „Pac-Man"s gesehen...

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

World Driver Championship

Alle „Klasse A"-Autos

Drückt im Hauptmenü Z → Z Z Z Ⓑ C▼ Ⓐ → START auf dem **zweiten Controller-Pad.** Startet dann ein neues Schnellrennen, um die beiden neuen Wagen auszuwählen.



Gebt hier den Code ein...



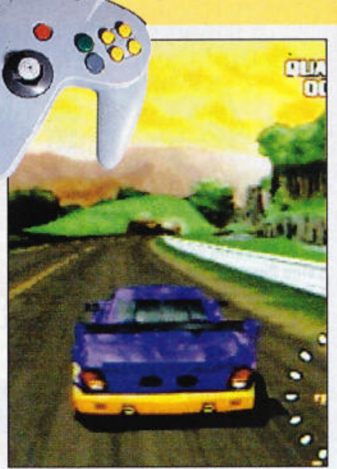
...zur Belohnung gibt's die flotten Kisten!

Alle GT2-Teams und Autos

Startet eine neue Meisterschaft und drückt in der Teamauswahl Z → Z Z Z Ⓑ C▼ Ⓐ → START auf dem **zweiten Controller-Pad.** Alle Teams und Autos sind nun freigeschaltet!



Alle Teams schlagen sich um Euch und bieten vorteilhafte Verträge...

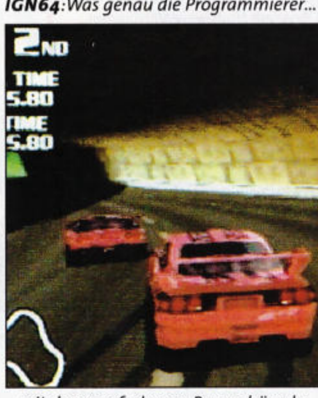

...und schöne Autos an, mit denen Ihr – erfreut über so viel Anerkennung – in den romantischen Abendhimmel fahrt

Pinkfarbene Rennautos

Startet eine neue Meisterschaft und gebt **IGN64** als Namen ein. Alle Autos haben nun die Farbe pink.



***IGN64**: Was genau die Programmierer...*



...mit den rosafarbenen Rennschüsseln ausdrücken wollen, weiß keiner – jeder darf sich dazu seinen Teil denken...

GAME BOY



Pac-Man

Achtung: Diese Codes funktionieren nur bei der Game-Boy-Color-Version und gelten für das integrierte Knobelspiel „Pac Attack" im Puzzle-Modus.

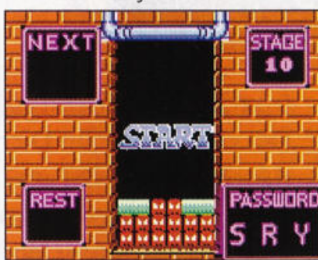
Passcodes „Pac Attack"-Puzzle

Level 1: **STR**	Level 5: **MYX**	Level 9: **HNT**
Level 2: **HNM**	Level 6: **KHL**	Level 10: **SRY**
Level 3: **KST**	Level 7: **RTS**	
Level 4: **TRT**	Level 8: **SKB**	

Text: Andreas von Lepel



***SRY**: Dieser Code für Level 10...*



...bringt Rätselspaß nur für die Schnellen: Bei „Pac Attack" braucht's graue Zellen!

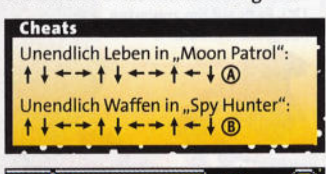
Spy Hunter/Moon Patrol

Gebt im **Spiel-Auswahlbildschirm** die Cheats ein. Ein Geräusch bestätigt Euch anschließend die korrekte Eingabe.

Cheats

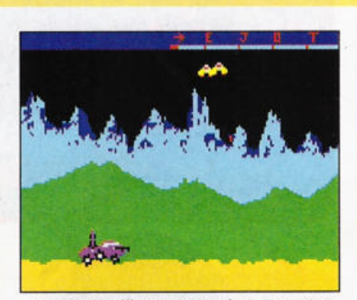
Unendlich Leben in „Moon Patrol":
↑↓←→↑↓←→↑←↓Ⓐ

Unendlich Waffen in „Spy Hunter":
↑↓←→↑↓←→↑←↓Ⓑ





Gebt die Cheats in diesem Bild ein


„Moon Patrol": Der originale Automatenklassiker gehört zu den schwierigsten Arcade-Spielen, die es je gegeben hat



Auch „Spy Hunter", von dem es eine sehr gute Version für den Commodore 64 gab, war nie ein Spiel für Frühbremser!

SO FUNKTIONIERT EIN Handy

Handys sind Beliebtheitsriesen und werden immer kleiner. Die Funk-Zwerge überzeugen durch viele Funktionen, hohe Leistung und beste Sprachqualität.



Display

● Alle Handys verfügen über ein hintergrundbeleuchtetes LC-Display (LC = Flüssigkristall).

● Auf dem Display kann man alle wichtigen Angaben ablesen. Dazu gehören die angerufene Telefonnummer, Kurznachrichten, der Name des Netzanbieters oder ausgewählte Funktionen (zum Beispiel Auswahl Klingelton und Lautstärke, Telefonbuch)

Mikrofon

● Hinter winzigen Schlitzen im Gehäuse versteckt sich ein kleines, aber leistungsstarkes Mikrofon.

● Das Mikro wandelt die Sprache in Schwingungen (Frequenzen). Diese werden an die Antenne geleitet und von ihr an den nächsten Sender geschickt.

Antenne

● Fast alle Handys verfügen über eine Stummel-Antenne. Sie ist mit einer dicken Gummi-Schutzschicht bedeckt.

● Das D-Netz (D1 und D2) verwendet bei der Sprach- und Datenübertragung den Frequenzbereich von 900 MHz. Das E-Netz (E-plus und Viag Interkom) arbeitet mit 1800 MHz.

Hörmuschel

● Der Hörer ist ein winziger Lautsprecher. Darin werden die digitalen Sprachinformationen, welche als Schwingungen (Frequenzen) gesendet werden, in Sprache zurückübersetzt.

Ein/Ausschalter

● Einige Handys haben einen Extraknopf zum Ein- und Ausschalten. Er ist gut hervorgehoben und damit (etwa auch im Dunkeln) leicht erreichbar.

Bedienelemente

● Die Front des Gehäuses ist für die Tasten ausgeschnitten. Die Tasten selbst sind Erhebungen in einer durchgehenden Gummischicht. Drückt man sie, schließen sich auf der darunter liegenden Platine Kontakte. Dabei entstehen für jede Taste typische Impulse, die in den entsprechenden digitalen Befehl umgesetzt werden.

● Jedes Handy hat zehn Tasten für die Ziffern 0 bis 9 sowie alle Buchstaben für Namen oder Kurznachrichten (SMS). Dazu gibt es die Tasten mit den Symbolen * und #. Sie dienen zum Beispiel als Bestätigung oder als Löschtaste (#) bei der Auswahl der gewünschten Funktionen.

● Über den Zifferntasten befindet sich in den meisten Fällen eine Art Kippschalter. Er dient für die Bestätigung der Bildschirmanzeige.

● Klingelt das Handy, nimmt man den Anruf in der Regel mit Druck auf eine Taste mit einem grünen Telefonhörer entgegen. Mit Druck auf die Taste mit dem roten Hörer beendet man ein Gespräch. Drückt man sie bei manchen Handys länger (etwa 3 bis 5 Sekunden), schaltet man diese dadurch aus.

SIM-Karte

● Auf der kleinen SIM-Karte (Subscriber Identity Module) sind alle wichtigen Kundendaten gespeichert, also etwa Name, Telefonnummer und die Sicherheitsinformationen wie die persönliche Identifikationsnummer = PIN).

● Nach jedem Einschalten des Handys muss man die PIN eingeben, damit das Telefon freigeschaltet wird.

Akku

● In der Grundausstattung besitzen die meisten Handys Nickel-Metall-Hydrid-Akkumulatoren. Die Akkus werden über eine Ladeschale oder das mitgelieferte Netzteil aufgeladen.

● Für fast alle Handys werden auch Lithium-Akkus als Extra angeboten. Sie sind zwar deutlich teurer und etwas schwerer, halten aber auch viel länger. Einige Mobiltelefone kann man zusätzlich auch mit Vibrationsakkus ausstatten: Statt zu klingeln vibriert das Handy bei eingehenden Anrufen.

Anschlüsse und Kontakte

● Auf der Unterseite des Handys finden sich in der Regel alle Anschlüsse und Kontakte. Hier kann man zum Beispiel den Netzadapter oder Headsets von Freisprecheinrichtungen anschließen.

● Die Kontakte (hier goldfarben) werden für das Aufladen des Akkus in der Ladestation genutzt.

Text: Ulrike Goreßen · Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

Handys im Power-Pack

Acht Handys im Praxistest

- Alcatel One Touch Easy
- Ericsson A1018s
- Motorola M3188 und M3888
- Nokia 5110 und 5130
- Philips Savvy DB
- Sagem MC939
- Siemens C25 (Power)
- Trium Astral DB

Packs mit Mobiltelefon und Guthabenkarte gibt's ab 200 Mark. SCREENFUN zeigt, welche Leistung Du dafür bekommst.

Mit Angeboten und peppigen Slogans wie „Volle Kostenkontrolle", „Keine Grundgebühr" und „Immer erreichbar" haben die Anbieter von Prepaid-Packs den Coup der 90er Jahre gelandet. Prepaid-Packs sind Handys mit bereits voraus bezahlter Guthabenkarte – heute telefonieren schon rund sechs Millionen Menschen in Deutschland mobil und auf Guthabenbasis und verschicken SMS ❶, Tendenz steil steigend.

In beiden GSM-Systemen ❷ (D- und E-Netz) findest Du derzeit vier Netz-Anbieter: T-D1, Mannesmann Mobilfunk (D2), E-Plus und Viag Interkom (E2).

DAS GIBT'S IM RUNDUM-PAKET

Ein Prepaid-Pack besteht eigentlich nur aus einem Handy und einer Telefonkarte. Diese scheckkartengroße Karte enthält das Herz des Mobiltelefons: die SIM-Karte.

Auf der SIM-Karte sind alle Daten gespeichert, die das Netz braucht, um den Teilnehmer zu erkennen und zuzulassen. Dazu gehören: die „persönliche Identifikationsnummer" PIN ❸, der Sicherheitscode PUK ❹, die Telefonnummer, unter der man sofort erreichbar ist, und die Höhe des Guthabens. In der Regel sind das erst mal 25 Mark.

Bei Prepaid-Angeboten wird aber auch der Geräte-Code des beigelegten Handys auf der Karte hinterlegt und durch SIM-Lock ❺ geschützt. So bindet der Netzanbieter seinen Kunden auf ein bis zwei Jahre an sich. Dafür bekommt man für 200 bis 330 Mark ein Handy, das ohne Prepaid-Vertrag meist 500 Mark und mehr kostet.

INFO

So haben wir getestet

Im Test waren die aktuellen Handys, die von den vier Netzbetreibern im Paket mit einer Prepaid-Karte angeboten werden. Bewertet wurden folgende Punkte:

- **Ausstattung:** Hier zählte neben Handbüchern und Extras vor allem die Qualität des mitgelieferten Akkus. Weiter wichtig: die gebotenen Handy-Funktionen und die Verarbeitungsqualität des Gehäuses.
- **Leistung:** In die Wertung kamen die Qualität des Displays (Schärfe, Kontrast, Größe) und der Sprache (Lautstärke, Rauschfreiheit). Auch die Dauer von Sprechzeit und Standby zählte hier.
- **Handhabung:** Der richtige Druckpunkt der Tasten und der Bedienkomfort der Navigationstasten gaben hier den Ausschlag. Zusätzlich wurde das Gewicht bewertet sowie der Gesamteindruck, wie das Handy in der Hand liegt.
- **Preis:** Auch der Preis-Leistungs-Aspekt wurde bewertet, also, wie viel Handy und Netzleistung man fürs Geld erhält.

WAS LEISTEN GUTE HANDYS?

Derzeit werden Handys im Paket mit Telefonkarte für knapp 200 bis über 300 Mark angeboten. Sie unterscheiden sich teilweise sehr stark in Ausstattung, Größe und Gewicht. Was Du kaufst, sollte von Deinen persönlichen Vorlieben abhängen:

● **Der Vieltelefonierer:** Wenn Du gern lange Gespräche führst, solltest Du beim Handykauf die **Akku-Leistung** beachten. Je höher die Akku-Leistung ist (Angabe in mAh= Milliampere pro Stunde), desto länger ist auch die Gesprächs- und Standby-Zeit.

Vergiss nicht: Hast Du einen oder mehrere spannende Info-Dienste abonniert, verkürzt sich durch die Dauerbereitschaft die Standby-Zeit merklich. Auch extreme Temperaturen wie Kälte und Hitze können den Akku belasten.

Falls Dein Wunsch-Handy über einen Standard-Akku verfügt (in der Regel ein Nickel-Metallhydrid-Akku mit 600 bis 650 mAh), kannst Du das Telefon eventuell mit einem Hochleistungs-Akku tunen (mehr dazu auf Seite 90). Informiere Dich deshalb vor dem Kauf, welches Zubehör es für Dein Handy gibt und was das Aufrüsten kostet.

● **Der Nachrichten-Freak:** Versendest und empfängst Du häufig Kurznachrichten (SMS), solltest Du unbedingt auf gute **Display-Qualität** achten. Infos lesen sich einfach schneller und bequemer, wenn das Display möglichst viele Zeilen darstellen kann. Es gibt Handys mit zwei bis fünf Zeilen. Ist eine grafische Darstellung mit viel Kontrast geboten, schont das auch die Augen.

● **Der Ausstattungs-Fan:** Die getesteten Handys unterscheiden sich zum Teil sehr im Funktionsumfang. Einige verfügen beispielsweise über eine **Freisprecheinrichtung.** Du kannst dann das Telefon irgendwohin legen oder stellen und aus einer Entfernung von bis zu zwei Meter sprechen und hören.

Doch denk dran: Das empfindliche Mikrofon nimmt nicht nur die Sprache auf, sondern auch alle Nebengeräusche. Erwarte also keine Wunder von der Sprachqualität, auch wenn fast alle Handys zur Verbesserung der Übertragungsqualität die neue Sprachkodierung EFR 6 unterstützen.

● **Der Sportliche:** Bist Du viel mit dem Bike oder auf Skates unterwegs, sollte Dein Handy Erschütterungen verkraften. Deshalb gib darauf Acht, dass die **Verarbeitung** des Handys möglichst robust ist. Wenn das Telefon eine Tastaturklappe besitzt, sollte auch diese möglichst belastbar sein.

50 Mark Telefonguthaben reichen so lange aus...

...bei		T-D1	D2	E-Plus	E-Plus Weekend	Viag Interkom
Hauptzeit* (Mo-Fr, 7-20 Uhr)	F:	30 Min.	30 Min.	36 Min.	30 Min.	30 Min.
	N:	72 Min.	72 Min.	56 Min.	72 Min.	72 Min.
	A:	30 Min.	30 Min.	36 Min.	30 Min.	30 Min.
Nebenzeit* (Mo-Do, 20-7 Uhr)	F:	72 Min.	72 Min.	36 Min.	72 Min.	72 Min.
	N:	128 Min.	128 Min.	56 Min.	172 Min.	128 Min.
	A:	72 Min.	72Min.	36 Min.	72 Min.	72 Min.
Wochenende* (Fr 20 bis Mo 7 Uhr und bundesweite Feiertage)	F:	128 Min.	128 Min.	36 Min.	172 Min.	128 Min.
	N:	128 Min.	128 Min.	172 Min.	72 Min.	128 Min.
	A:	72 Min.	72 Min.	36 Min.	72 Min.	72 Min.

F=Festnetz; N=Netzintern; A=Andere Mobilfunknetze / Stand: Ende Januar

* Bei Viag Interkom dauert die Hauptzeit von Mo-Fr, 8-18 Uhr, das Wochenende von Fr 18 Uhr bis Mo 8 Uhr. Bei T-D1 und D2 dauert der Wochenendtarif nur bis So 24 Uhr

AUFGEPASST BEI ANGEBOTEN!

Bei einigen Anbietern findet man auch Prepaid-Pakete speziell für Kids. Bei T-D1 ist es beispielsweise das YoYoPac, bei E-Plus heißt es KidPhone.

Der Kaufpreis und die Telefongebühren sind zwar günstig, doch nur unter ganz eingeschränkten Bedingungen! Denn: Man kann mit dieser Art Handy nur sechs vorprogrammierte Nummern anwählen, und der Spartarif gilt lediglich nachmittags!

SO SENKST DU TELEFONKOSTEN

Wie die beiden Tabellen (blaue Kästen) zeigen, kann Mobiltelefonieren trotz deutlicher Preissenkungen in letzter Zeit immer noch fix ins Geld gehen.

Das muss aber nicht sein. So gibt es etwa von WorldLine Telecom spezielle **Telefonkarten** für Handys. Sie sind mit Gesprächsguthaben von 50 Mark (Silber-Card), 100 Mark (Gold-Card) oder 250 Mark (Platinum-Card) erhältlich. Sie ersetzen die SIM-Karte des Netzbetreibers nicht, sondern arbeiten nach dem „Call-by-Call"-Prinzip. Das heißt: Vor jedem Telefonat entscheidest Du, ob es über den Provider oder das World-Line-Netz gehen soll. In Letzterem kostet rund um die Uhr eine Gesprächsminute vom Mobil- ins Festnetz und umgekehrt 0,39 Mark. Gespräche zwischen verschiedenen Mobilnetzen kosten stets 0,59 Mark pro Minute.

Auf den nächsten Seiten findest Du alle Handys im Test und gutes Zubehör.



Mit einer Handy-Card kann man die Telefongebühren deutlich senken



So eine SIM-Karte ist das Herzstück eines jeden Prepaid-Paketes

Alle Preise und Gebühren im Überblick

MP=Minutenpreis / Preisstand: Ende Januar

Anbieter / Name der Prepaid-Karte	T-D1 XtraCard	D2 CallYa	E-Plus Free & Easy	E-Plus Free & Easy Weekend	Viag Interkom Loop
Preis des Startangebots	99 Mark	99,50 Mark	99 Mark	99 Mark	99 Mark
Einstiegsguthaben	50 Mark	50 Mark	50 Mark	25 Mark	50 Mark
MP Hauptzeit in Festnetz	1,69 Mark	1,69 Mark	1,39 Mark	1,69 Mark	1,69 Mark
MP Hauptzeit netzintern	0,69 Mark	0,69 Mark	0,89 Mark	0,69 Mark	0,69 Mark
MP Hauptzeit in ein anderes Mobilfunknetz	1,69 Mark	1,69 Mark	1,39 Mark	1,69 Mark	1,69 Mark
MP Nebenzeit in Festnetz	0,69 Mark	0,69 Mark	1,39 Mark	0,69 Mark	0,69 Mark
MP Nebenzeit netzintern	0,39 Mark	0,39 Mark	0,89 Mark	0,29 Mark	0,39 Mark
MP Nebenzeit in ein anderes Mobilfunknetz	0,69 Mark	0,69 Mark	1,39 Mark	0,69 Mark	0,69 Mark
MP Wochenende in Festnetz	0,39 Mark	0,39 Mark	1,39 Mark	0,29 Mark	0,39 Mark
MP Wochenende netzintern	0,39 Mark	0,39 Mark	0,89 Mark	0,29 Mark	0,39 Mark
MP Wochenende in ein anderes Mobilfunknetz	0,69 Mark	0,39 Mark	1,39 Mark	0,69 Mark	0,69 Mark
MP Wunschnummer (eine Vorzugsnummer freier Wahl)	0,39 Mark Wunschnummer	0,39 Mark Best Friend	---	---	---
Preis pro SMS	0,39 Mark	0,39 Mark	0,29 Mark	0,29 Mark	0,39 Mark
Abrechnungstakt	10 Sekunden	10 Sekunden	6 Sekunden	10 Sekunden	10 Sekunden

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Mobiltelefonieren immer wieder auftauchen.

1 SMS

Abkürzung für „Short Message Service" – ein Kurznachrichten-Dienst, den alle Netze bieten.

Per SMS lassen sich mit dem Handy Nachrichten bis zu 160 Zeichen Länge versenden.

SMS kann von Telefonkunden und von den Dienstanbietern genutzt werden. Diese verschicken gegen Gebühr Infos wie Sport-, Wetter- oder Konzert-News.

2 GSM

GSM steht für „Global System for Mobile Communication" (auf deutsch: weltweites System für mobile Kommunikation). In Deutschland gibt es zwei GSM-Systeme oder Standards.

GSM-900 arbeitet mit 900 MHz (Megahertz). Dieser Standard wird von D1 und D2 eingesetzt.

GSM-1800 funktioniert mit 1800 MHz und wird von E-Plus und E2 genutzt.

Beachte: Reine D-Netz-Karten oder D-Netz-Geräte funktionieren nicht im E-Netz – und umgekehrt. Doch sind die meisten neuen Handys für beide Netze ausgerichtet. Sie werden durch den Namenszusatz „DB" (für Dual Band) gekennzeichnet.

3 PIN

Kurz für „Persönliche Identifikationsnummer". Die PIN ist eine vierstellige Geheimnummer. Sie ist auf der SIM-Karte gespeichert und muss nach dem Einschalten des Telefons eingegeben werden.

4 PUK

PUK ist die Kurzform von „Personal Unlocking Key". Diese Geheimnummer wird auch Super-PIN genannt. Gibt man dreimal hintereinander die falsche PIN ein, kann man nur mit der PUK das Handy wieder aktivieren (aufschließen).

5 SIM-Lock

Auf der SIM-Karte sind alle wichtigen Daten des Telefons und des Eigentümers gespeichert. Dazu gehören Telefonnummer und PIN.

Bei den meisten Prepaid-Packs ist auf der SIM-Karte auch die Gerätenummer hinterlegt und per SIM-Lock (Verschluss) für den Benutzer unzugänglich gemacht. Dadurch kann man das Handy nur im ursprünglichen Netz benutzen. Wer den Netzbetreiber wechseln will, muss entweder ein bis zwei Jahre warten oder für die Freischaltung bis zu 200 Mark „Lösegeld" zahlen.

6 EFR

EFR ist die Abkürzung von „Enhanced Full Rate". Das ist ein neuer Übertragungsmodus in Digitalnetzen. Bei EFR wird die volle Übertragungsfrequenz genutzt. Dadurch erhöht sich die Sprachqualität merklich – Dein Mobiltelefon muss diesen Standard jedoch unterstützen.

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Handys im Power-Pack



Blau oder was? Es gibt das Handy in neun Farben

Der Freisprecher

Alcatel One Touch Easy

Für alle Fans farbenfroher und durchsichtiger iMac-Optik gibt es das One Touch Easy.

Ausstattung: Das Handy wird mit Handbuch und Tischladestation ausgeliefert. Zur Standardausrüstung gehört ein Ni-MH-Akku. Das One Touch Easy kann auch mit drei Alkaline-Batterien (1,5 Volt) betrieben werden. Im YoYoPac von T-D1 steckt das einfache Handy, alle anderen Pakete umfassen das Dual-Band-Telefon.

Qualität: Trotz geringer Maße (12 x 5 x 2,5 cm, ohne Antenne) lässt sich das Handy komfortabel benutzen. Selbst mit breiten Fingern kann man die Tasten sehr gut drücken. Die Sprachqualität ist auch beim Freisprechen noch sehr gut. Das Telefonbuch bietet Platz für 250 Nummern. Einziges Minus: Das Zwei-Zeilen-Display ist sehr klein.

Fazit: Das Alcatel-Handy ist ein griffiges und vielseitiges Gerät mit prima Freisprecheinrichtung.



Drückt man den seitlichen Laut-/Leise-regler etwas länger, kann man in verschiedenen Menülisten scrollen

One Touch Easy
GSM-Handy für D- und E-Netz
199/249 DM* | Hersteller: Alcatel
www.alcatel.de
Das Handy überzeugt durch hohen Bedienkomfort und sehr gute Sprachqualität



*Alle Preise als Prepaid-Pack



Geschmackssache: das eckige Design

Das Robuste

Ericsson A1018s

Als einziger Provider bietet E-Plus ein Ericsson-Handy an.

Ausstattung: Zum Handy gibt es ein ausführliches Handbuch sowie einen großen Netzadapter. Der beigelegte Lithium-Ionen-Akku bietet 650 mAh Standardleistung. Die Oberschale des Gehäuses ist mehrfarbig und lässt sich austauschen.

Qualität: Das Handy ist robust und liefert mit 85 Stunden Standby und bis zu 4 Stunden Sprechzeit gute Werte. Das dreizeilige Display ist sehr einfach. Die Sprache ist dank EFR (Enhanced Full Rate) gut verständlich. Der Tastendruck ist etwas zu weich.

Das A1018s ist sehr eckig gebaut und arbeitet mit der längsten Antenne im Testfeld. Da das Gehäuse schwer und klobig ist, macht das Gerät auf Manche einen altbackenen Eindruck.

Fazit: Das Ericsson A11018s ist ein qualitativ ordentliches Handy, über dessen Design sich streiten lässt.



Mit stattlichen vier Zentimetern ist die Antenne dieses Handys fast doppelt so lang wie die der anderen Konkurrenten

A1018s
GSM-Handy für D- und E-Netz
249 DM | Hersteller: Ericsson
www.ericsson.de
Kantiges, unmodern wirkendes Handy, unterstützt aber den Übertragungsstandard EFR





Robust und bedienerfreundlich (hier das M3188)

Das Schwergewicht

Motorola M3188 und M3888

Von Motorola war das M3188 im Test. Es verfügt über eine Tastaturklappe. Das selbe Handy gibt es als M3888 auch ohne Klappe. Ansonsten sind beide Modelle gleich.

Ausstattung: Das M3188 gibt es mit einem 700-mAh-Ni-MH-Akku sowie Standardladegerät und einem umfassenden Benutzerhandbuch.

Qualität: Das Display ist gestochen scharf und auch die Sprachqualität dank EFR sehr gut. Der Druckpunkt der Tasten ist prima und auch die Aufhängung der Klappe beim M3188 wirkt stabil. Besonders angenehm: Beide Geräte können auch mit vier AA-Batterien oder Akkus betrieben werden.

Weniger gut: Die Motorola-Handys sind zu schwer (170 Gramm) und sehr groß. Die Gesprächs- und Standby-Zeiten waren die kürzesten im Test.

Fazit: Wer statt langer Gesprächszeiten lieber stabile und robuste Verarbeitung mag, sollte hier zugreifen.



Die Tastaturklappe des M3188 lässt sich mit einer Hand einfach öffnen. Das Scharnier wirkt recht stabil

M3188 / M3888
GSM-Handys für D- und E-Netz
199/219 DM | Hersteller: Motorola
www.motorola.de
Sehr schwere, aber auch sehr stabile Handys mit bester Sprach- und Display-Qualität





Klassisch und komfortabel: die Nokia-Handys

Das Handliche

Nokia 5110 und 5130

Nokia bietet sein 5110 speziell fürs D-Netz (900 MHz) an und das 5130 fürs E-Netz (1800 MHz). Ansonsten sind die Geräte baugleich.

Ausstattung: Die Handys sind mit einem sehr ausführlichen Handbuch und einem Netzteil ausgestattet. In der Standard-Ausstattung ist ein 900-mAh-NiMH-Akku dabei.

Qualität: Obwohl die Nokia-Handys mit 170 Gramm genauso schwer sind wie die Motorola-Geräte, liegen sie dank der Form etwas angenehmer in der Hand. Das Display und die Tasten sind qualitativ hochwertig, die Sprachqualität ist ebenfalls gut. Dank zweier Cursortasten lässt sich leicht navigieren.

Der Hochleistungsakku ermöglicht die längsten Standby-Zeiten und mit die längste Gesprächszeit im Testfeld.

Fazit: Gute Handys mit vielen Funktionen und bester Ausstattung – aber nicht Dualband-fähig und vor allem fürs D-Netz mit rund 330 Mark sehr teuer.



Für Gesprächspausen: Das Nokia-Handy bietet die Spiele „Snake", „Memory" und „Logic"

5110 oder 5130
GSM-Handy für D- oder E-Netz
333/249 DM | Hersteller: Nokia
www.nokia.de
Luxus-Handys mit bester Ausstattung und hoher Qualität, leider aber viel zu teuer





Handlich, rutschfest und clever: Savvy DB

D2-CallYa

E-Plus Free & Easy

Das Multi-Talent

Philips Savvy DB

Testsieger

Farbenfroh und sehr handlich ist das kleine Philips-Handy Savvy-Dual-Band (DB).

Ausstattung: Das Gerät ist mit Netzadapter und einem 700-mAh-NiMH-Akku ausgestattet. Klein, aber ausreichend ist das Handbuch dazu.

Qualität: Auch das Display ist relativ klein, aber sehr scharf und aufgeräumt. Dank der Kompasstaste lassen sich alle Menüpunkte schnell und leicht erreichen. Die Tasten haben einen guten Druckpunkt. Das Savvy DB ist mit Vibrationsalarm, Sprachwahl (Voice Dial) und Uhr mit Weckfunktion ausgestattet. Als einziges Handy ermöglicht es, per SMS vorgefertigte Emotion-Symbole (etwa Herz, Smiley oder Luftschlange) zu versenden.

Fazit: Das Philips-Handy bietet für relativ wenig Geld die meisten Funktionen, hohen Bedienkomfort und beste Sprachqualität. Es erreicht knapp vor dem Alcatel-Handy Platz eins.



Übersichtlich: Die Tasten sind sehr gut zu erreichen. Die Kompasstaste in der Mitte erleichtert die Menüsteuerung



Die Klappe bietet dem Sagem-Handy Stand

D2-CallYa

Das Leichtgewicht

Sagem MC939

Flach und mit 120 Gramm auch besonders leicht ist das MC939 der französischen Firma Sagem.

Ausstattung: Zur Grundausstattung dieses Handys gehören ein Netzteil und ein gut gegliedertes Handbuch. Der Nickelmetall-Hydrid-Akku bietet eine Leistung von 600 mAh.

Qualität: Das Display ist schön groß und kontrastreich. Zum Funktionsumfang gehören neben drei Spielen und Uhr eine Freisprecheinrichtung, Vibrationsalarm und drei frei programmierbare Extra-Tasten. Aber leider hat man bei der Verarbeitung aller Bedientasten gespart: die drei programmierbaren Tasten rutschen fast aus der Oberschale heraus, wenn die extrem weiche Cursor-Taste genutzt wird. Auch kann man die Tastaturklappe kaum mit einer Hand aufmachen.

Fazit: Das Handy ist zu nachlässig verarbeitet. Da kann auch der immense Funktionsumfang nichts retten.



Gut: drei programmierbare Tasten. Schlecht: eine schlabbrigweiche Cursor-Taste ohne richtigen Druckpunkt





Klein und kompakt: das C25 von Siemens

Viag Interkom Loop

Der Winzling

Siemens C25 (Power)

Siemens rundet sein Handy-Angebot mit dem C25 ab.

Ausstattung: Das kleine Handy wird mit Netzteil, Handbuch, Kurzanleitung sowie einem 700-mAh-Ni-MH-Akku angeboten. In der Power-Version verfügt das Handy ohne großen Aufpreis über einen etwas leistungsstärkeren Lithium-Ionen-Akku.

Qualität: Das C25 ähnelt in Aufbau und Größe sehr stark seinem großen und teuren Bruder S25. Dadurch gibt es auch eine Menge sinnvolles Zubehör zusätzlich zu kaufen. Das Display ist gut und scharf, die Tasten bieten einen prima Druckpunkt. Die Menüführung ist sehr aufgeräumt, die Navigation somit angenehm leicht.

Minus: Die Tasten sind etwas zu klein und liegen zu nah nebeneinander.

Fazit: Das C25 bietet viele Funktionen, lange Gesprächszeiten und besten Bedienkomfort. Doch gehört es mit 300 Mark zu den teuersten Handys im Test.



Der Nachteil immer kleinerer Handys: Die Tasten liegen so nah beieinander, dass man sich leicht verwählen kann





Astral DB: ein großes, scharfes Display

D2-CallYa

Viag Interkom Loop

Das Modebewusste

Trium Astral DB

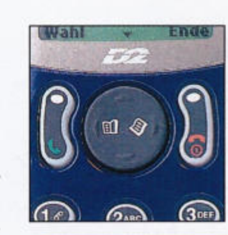
Triums Astral wird standardmäßig mit zwei auswechselbaren Frontblenden ausgeliefert.

Ausstattung: Das Handy ist mit einem großen, grafischen Display (vierzeilig) und einem Ni-MH-Akku mit 650 mAh ausgestattet. Dazu gibt's ein Netzteil. Das mitgelieferte Handbuch ist knapp, aber ausreichend.

Qualität: Besonders auffällig ist das sehr große Display. Die Infos werden grafisch aufwendig und gestochen scharf dargestellt. Sehr angenehm für SMS-Empfang: die vier Zeilen.

Die Tasten bieten einen durchschnittlichen Druckpunkt. Durch die Cursortaste in der Mitte wird das Navigieren allerdings deutlich schneller und komfortabler. Das Handy liegt gut in der Hand und liefert dank EFR sehr gute Sprachqualität.

Fazit: Das Astral DB (Dual Band) von Trium ist ein gutes und günstiges Handy der gehobenen Mittelklasse.



Die Cursortaste macht das Navigieren im Menü leichter. Doch die Tasten sind etwas zu weich, der Druckpunkt ist mittelprächtig



Schutztasche

Schon ab etwa 15 Mark erhältst Du eine **Handytasche**. Wer aber Extras will – etwa echtes Leder oder integrierten Gürtelclip – oder wer die Hartschalenversion vorzieht, der zahlt 50 Mark und mehr. Achtung: Es gibt spezielle Taschen für jeden Handy-Typ.

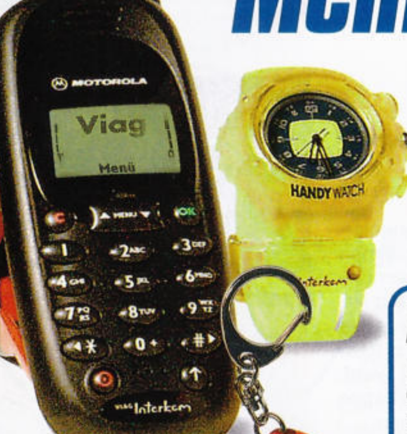


Freisprecher

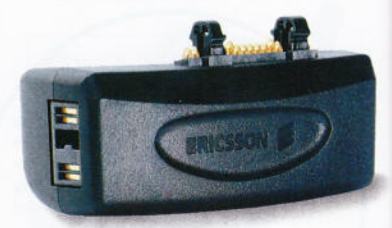
Autofahrer brauchen ab dem 1. April 2000 per Gesetz eine **Freisprecheinrichtung**. Der farblich zum Gerät passende Knopf im Ohr mit integriertem Mikro ist aber auch auf dem Bike oder zu Fuß praktisch. Gibt es bereits ab rund 20 Mark!



Mehr fürs Handy!



Alle Handy-Hersteller bieten vielseitiges Zubehör an. Das Angebot reicht von sinnvollen Ausstattungen bis zu witzigem Schnickschnack. Hier siehst Du die wichtigsten Extras für jedes Mobiltelefon.



Externer Alarm

Schon ab etwa 10 Mark findest Du **Handy-Melder** als Anhänger oder Kugelschreiber oder für zirka 30 Mark als Uhr. Die Melder blinken, wenn ein Anruf reinkommt. So spart man den Vibrationsalarm. Aber: Die Uhr reagiert nur auf Viag-Interkom-Handys, die Anhänger auf jedes Mobiltelefon.



Vibrationsalarm

Wen das Handy-Piepsen nervt, der sollte mal einen lautlosen **Vibrationsalarm** ausprobieren. Jedes Mobiltelefon lässt sich entweder mit Vibrations-Akku (rechts) oder einem Vibrationszusatz (oben) aufrüsten. Diese Extras gibt es jeweils ab 50 Mark.

Tischladegerät

Wer statt der kleinen, mitgelieferten Netzteile für die Reise lieber ein stabiles **Tischladegerät** möchte, der kann für nahezu alle Handys ein passendes Gerät finden. Abhängig vom Hersteller und Handy-Typ schwanken die Preise zwischen 15 und 80 Mark.



Tastatur

So tippst Du Kurznachrichten noch flotter und leichter: Von Ericsson gibt es eine Mini-Tastatur. Das **Chatboard** wird unten ans Handy gesteckt, und schon kann man eine SMS oder einen Telefonbuch-Eintrag schreiben. Preis: zirka 50 Mark.

INFO

Achtung, Kostenfalle SMS!

Seit einigen Monaten grassiert ein Fieber bei Mobiltelefonierern: SMS (Short Message Service, auf deutsch: Kurznachrichten-Service).

1998 wurden im D2-Netz rund 320 Millionen Kurznachrichten abgesetzt. Im Dezember '99 waren es bei D2 schon 300 Millionen – in nur einem Monat! Und spätestens Ostern 2000 werden monatlich über eine Milliarde SMS in allen vier Netzen verschickt, erhalten und bezahlt werden müssen. Dabei kann die Kostenfalle rasch und schmerzhaft zuschnappen.

Der Preis pro SMS liegt zwischen 15 und 39 Pfennig. Diesen Preis zahlt man für jede Kurznachricht, die man selbst verschickt, und für jede Nachricht, die man von einem Info-Dienst abruft. Hier kannst Du sehr, sehr schnell sehr hohe Kosten produzieren.

Ein kleines Rechenbeispiel: Du lädst zehn Freunde per SMS zu einer Fete ein. Das ist komfortabel: Du musst nur einmal eine Verteilerliste zusammenstellen und einmal den Text schreiben. Dann reicht ein Knopfdruck, um innerhalb weniger Sekunden alle zehn Kurznachrichten zu versenden.

Der Nachteil: Selbst diese paar Sekunden schlagen mit stattlichen 3,90 Mark zu Buche.

Noch eine Kostenfalle: Alle Netzbetreiber bieten verschiedene Info-Dienste an: Es gibt zum Beispiel Nachrichten zum Lieblings-Star oder zum Wetter. Du kannst auch Sport-News oder Witze abonnieren. Hat tolle Info- und Spaß-Vorzüge, aber auch drei fette Nachteile:

1. Jede Info kostet Dich bis zu 39 Pfennig, selbst die kürzeste oder langweiligste.
2. Wenn Dein Handy auf Standby für Info-Empfang steht, kürzt das spürbar die Bereitschafts- und Sprechzeit des Akkus.
3. In den SMS-Speicher passen nur zehn Mails. Schade, wenn Du wegen Überfüllung Mails von Freunden nicht sofort erhältst.

Gürtelclip

Jederzeit griffbereit ist das Handy, wenn Du es an einem **Gürtelclip** trägst. Solche Clips gibt es in vielen Variationen und passend für jedes Handy schon für unter 10 Mark.



Alle getesteten Handys im Überblick

Hersteller Modell	Alcatel One Touch Easy	Ericsson A1018s	Motorola M3188/M3888	Nokia 5110/5130
Telefon	(0711) 82 10	(0211) 534 22 22	(0611) 361 10	(0211) 908 95 00
Internet	www.alcatel.de	www.ericsson.de	www.motorola.de	www.nokia.de
im Prepaid-Pack von	XtraPack, YoYoPac, Free&Easy, Loop	Free & Easy	XtraPack, Free & Easy, Loop	CallYa, Free & Easy
Ausstattung				
GSM-Frequenz	900 und 1800 MHz	900 und 1800 MHz	900 und 1800 MHz	900 MHz (5110), 1800 MHz (5130)
Größe (ohne Antenne)	12 x 5 x 2,5 cm	13 x 4,9 x 2,7 cm	13 x 4,9 x 2,7 cm	13,2 x 48 x 31 cm
Gewicht (in Gramm)	150 g	163 g	170 g	170 g
Display	zweizeilig	dreizeilig	zweizeilig	fünfzeilig
Standby	bis 130 Stunden	bis 85 Stunden	bis 55 Stunden	bis 230 Stunden
Sprechzeit	bis 4 Stunden 45 Minuten	bis 4 Stunden	bis 3 Stunden	bis 5 Stunden
Akku-Typ	Ni-MH 650 Ah	Li-Ion 650 Ah	Ni-MH 650 Ah	Ni-MH 900 Ah
Weitere Funktionen	Bedienung mit drei AA-Batterien möglich, integrierte Freisprecheinrichtung, Euro-Umrechner, Konferenzschaltung, Memo- und Terminwecker, in neun Farben erhältlich	Austauschbare farbige Gehäuseschablonen, Uhr mit Alarmfunktion, unterstützt EFR, Konferenzschaltung und Anrufweiterleitung	Bedienung mit vier AA-Batterien möglich, Konferenzschaltung, aktive Tastaturklappe (nur M3188), unterstützt EFR, verschiedene Farbvarianten	Drei Weckfunktionen, drei Spiele, Sprachaufzeichnung bis zu drei Minuten, leicht austauschbare farbige Oberschalen als Zubehör erhältlich, 30 verschiedene Klingeltöne
Bewertung				
Bedienung	Die Tasten sind gut erreichbar und lassen sich leicht bedienen	Tasten sind etwas zu leichtgängig ohne spürbaren Druckpunkt	Leichte Einhandbedienung der Tastaturklappe, Tasten haben guten Druckpunkt, kontrastreiches Display	Die Tasten verfügen über einen sehr guten Druckpunkt, das Display ist angenehm groß
Qualität	Stabiles Gehäuse, gute Tonqualität beim Freisprechen	Stabiles Gehäuse, Tasten etwas zu weich, sehr einfaches Display	Stabil und handlich, auch die Klappenaufhängung wirkt sehr belastbar	Stabile Verarbeitung – auch der Tasten, kontrastreiches Display
Gesamteindruck	Witziges, farbenfrohes Design, viele Funktionen, gute Verarbeitung, wirkt viel leichter, als es ist	Trotz auswechselbarer, farbiger Oberschalen unmoderne, klobige Form und altmodisch lange Antenne (4 Zentimeter!)	Wirkt etwas behäbig durch die große, abgerundete Form und das Gewicht, etwas altmodisch	Sehr robust, etwas schwer, sehr gutes Display, das Design ist sehr edel und wertig, leistungsstärkster Akku
Preis (im Prepaid-Pack)	199 Mark (D-Netz)/249 Mark (E-Netz)	249 Mark	199/219 Mark	333/249 Mark
Note	1	3	2	2

Hersteller Modell	Philips Savvy DB (ScreenFun Testsieger)	Sagem MC939	Siemens C25 (POWER)	Trium Astral DB
Telefon	(01805) 35 67 67	(06131) 83 53 60	(01805) 33 32 26	(08103) 33 71 84
Internet	www.philips.de	www.sagem.com	www.siemens.de	www.trium.com
im Prepaid-Pack von	CallYa, Free & Easy	CallYa	Loop	CallYa, Loop
Ausstattung				
GSM-Frequenz	900 und 1800 MHz	900 und 1800 MHz	900 und 1800 Mhz	900 und 1800 MHz
Größe (ohne Antenne)	13 x 4,8 x 2,4 cm	11/16,5 (Klappe zu/offen) x 4,5 x 1,8 cm	11,5 x 4,5 x 2,4 cm	13 x 4,8 x 2,6 cm
Gewicht (in Gramm)	146 g	120 g	135 g	150 g
Display	zweizeilig	dreizeilig	dreizeilig	vierzeilig
Standby	bis 220 Stunden	bis 160 Stunden	bis 160 Stunden	bis 150 Stunden
Sprechzeit	bis 4 Stunden	bis 3 Stunden 30 Minuten	bis fünf Stunden	bis 3 Stunden
Akku-Typ	Ni-MH 700 Ah	Ni-MH 600 Ah	Ni-MH 700 Ah	Ni-MH 650 Ah
Weitere Funktionen	Integrierter Vibrationsalarm, Sprachwahl (Voicedial), 20 verschiedene Klingelmelodien, Stummschaltung, Memo- und Terminwecker, Notizbuchfunktion	Aktive Tastaturklappe, integrierte Freisprecheinrichtung, eingebauter Vibrationsalarm, Konferenz- u. Stummschaltung, drei Spiele, drei programmierbare Tasten, Taschenrechner	20 verschiedene Klingelmelodien plus selbst programmierbare Melodien, Konferenzschaltung	Auswechselbare Gehäuseschablone, SMS mit automatischer Worterkennung, Konferenzschaltung, Stummschaltung, 12 verschiedene Klingelmelodien
Bewertung				
Bedienung	Die Tasten haben sehr guten Druckpunkt, einfaches Handling durch Kompasstaste	Die Tasten sind relativ klein, weich und lassen sich schlecht drücken	Die Tasten bieten guten Druckpunkt, liegen aber etwas zu eng beieinander	Mittelmäßiger Druckpunkt bei den Tasten, leichtes Navigieren durch die Cursortaste
Qualität	Stabile Verarbeitung, angenehme Oberfläche	Einfache Verarbeitung, kurze Laufzeit, wackelige Tastaturklappe	Gute Verarbeitung, hohe Sprach- und Displayqualität	Stabile Verarbeitung, sehr gutes grafisches Display, gute Sprachqualität
Gesamteindruck	Liegt sehr gut in der Hand, leicht zu bedienen, modernes Design, sehr viel Zubehör erhältlich	Extrem flach und leicht, sehr großes Display, viele Funktionen und Extras, aber relativ schlechte Verarbeitung	Wirkt sehr aufgeräumt, hohe Funktionsvielfalt. So klein und kompakt, dass die Zifferntasten zu eng beieinander liegen. Relativ teuer	Kompaktes und stabiles Gehäuse, liegt gut in der Hand dank griffiger Oberfläche
Preis (im Prepaid-Pack)	199/229 Mark	248 Mark	299 Mark	199 Mark
Note	1	3	2	2

Alle Preise: Stand Ende Januar 2000

Perfekte

Man sieht sie immer öfter, und vielleicht hast auch Du sie irgendwann in der Hand: CD-Rohlinge. Lies hier, wie die Scheiben hergestellt werden, welche Unterschiede es gibt und worauf man achten muss.



So entsteht ein CD-Rohling

1 *Am Anfang steht ein Granulat aus dem Kunststoff Polykarbonat. Es wird in 1000-kg-Säcken angeliefert.*

2 *Die Kunststoff-Körnchen werden auf rund 300 Grad erhitzt. Sie schmelzen und fließen in kleinen Portionen in runde Scheibenformen. Mit einem Stempel wird eine hauchfeine Rille auf die Scheibe gepresst.*

3 *Der Rohling dreht sich in einer Zentrifuge um die eigene Achse. Ein Tropfen Farbstoff (Dye) wird am inneren Rand aufgetragen. Durch die Drehung fließt das Dye zum äußeren Rand der CD und verteilt sich gleichmäßig.*

4 *Über das Dye wird eine hauchdünne Schicht Silber aufgetragen. Beim Brennen einer CD wird die Farbschicht teilweise weggebrannt. Dann scheint das Silber durch und reflektiert beim späteren Abspielen der CD den Datenstrahl.*

5 *Auf die Oberseite kommt eine weiße Schutzschicht. Sie besteht aus einem besonderen Material. Mit speziellen Tintenstrahldruckern lässt sie sich direkt beschriften. Man kann auch mit einem Filzstift auf sie schreiben oder CD-Labels draufkleben.*

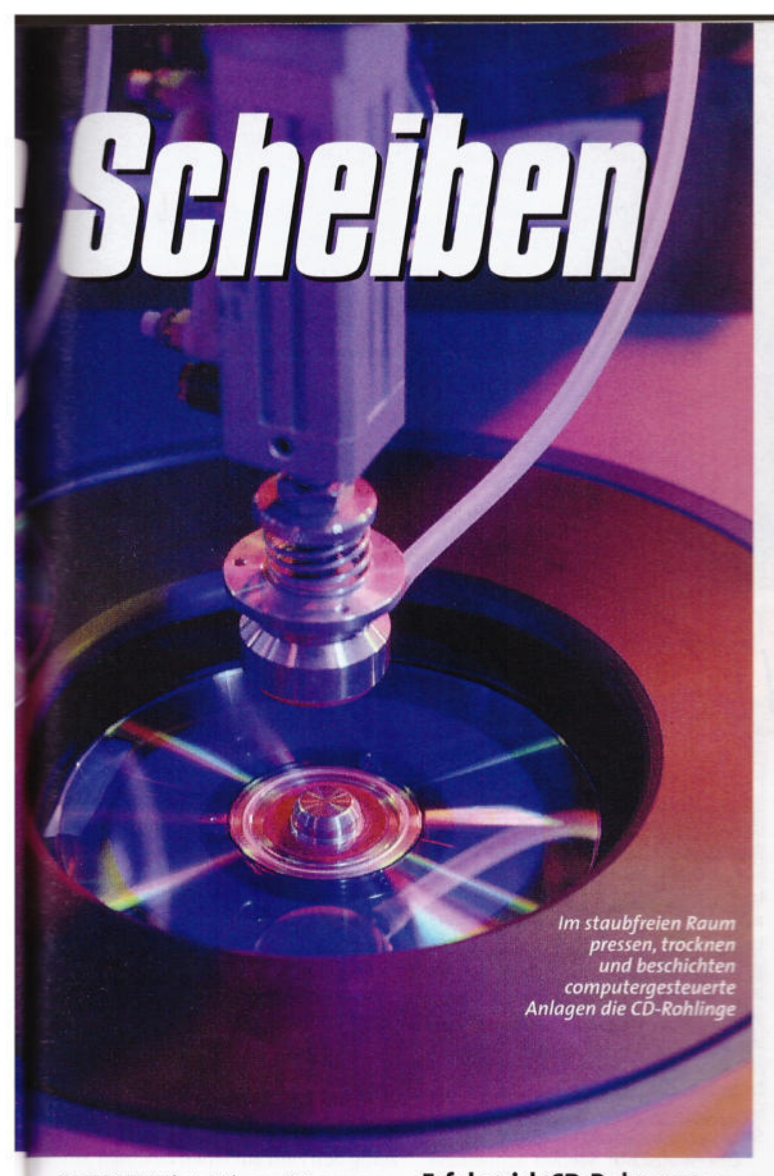
Beschreibbare CDs sind immer stärker auf dem Vormarsch. Als Speichermedium bieten sie im Vergleich zu Disketten viele Vorteile: Auf die silbernen Scheiben passen bis zu 700 MByte Daten, sie sind relativ robust und werden immer günstiger. Schon für weniger als 20 Mark gibt es hochwertige Rohlinge im Zehnerpack.

Die meisten CD-Rohlinge (CD-Rs) werden im asiatischen Raum produziert. Einer der wenigen europäischen Hersteller ist Vivastar mit Sitz in Cham in der Schweiz.

Von der Presse ins Jewelcase

1

Scheiben


Im staubfreien Raum pressen, trocknen und beschichten computergesteuerte Anlagen die CD-Rohlinge

Geheimsache Farbstoff


Die richtige Mischung ist entscheidend


Gebrauchtes Dye wird aufbereitet

Jeder Hersteller von beschreibbaren CD-Rohlingen schwört auf die spezielle und geheime Mischung seines Dyes: Es besteht nur zu wenigen Prozent aus pulverisiertem blauem (oder grünem) Farbstoff. Der Hauptbestandteil sind zwei Chemikalien, die für die Konzentration, die Lichtempfindlichkeit und die Reaktionsfähigkeit des Dyes auf den Laser sorgen. Sie müssen immer in einem bestimmten Verhältnis zueinander vorhanden sein.

Überschüssige Flüssigkeit, die beim Auftragen in der Zentrifuge heruntergetropft ist, wird aufgefangen und im Labor wieder aufbereitet. Mit einem Spezialgerät wird die aktuelle Konzentration der einzelnen Komponenten (Farbe und Chemikalien) bestimmt und bei Bedarf korrigiert.

SCREENFUN hat sich vor Ort angesehen, wie Rohlinge hergestellt werden und welche unterschiedlichen CD-Rs es gibt (siehe Kästen).

● Man unterscheidet zwischen Audio- und Daten-CD-Rohlingen. Audio-CD-Rs können grundsätzlich nur in einfacher Geschwindigkeit mit Audio-Daten gebrannt werden. Sie sind mit einem besonderen Kopierschutz ausgestattet, der das Kopieren einer selbst gebrannten Audio-CD verhindert. So wollen die Verwertungsgesellschaften für Urheberrechte (an Musik und Songtexten) Raubkopien verhindern.

Erfolgreich CD-Rs brennen

Das Brennen eigener CDs wird immer schneller und komfortabler: Der Preis für CD-Brenner fällt deutlich, gleichzeitig steigt die Brenngeschwindigkeit. Man bekommt schon für etwa 520 Mark Marken-Brenner mit 8-fach-Geschwindigkeit. Noch dieses Jahr werden Modelle mit 12-fach-Speed angeboten.

Der Fortschritt birgt aber Gefahren: **Immer häufiger kommt es beim Brennen zu Fehlern, und die CD ist nicht mehr brauchbar. Der Grund: Rohling und Brenner sind nicht aufeinander abgestimmt.** Es gibt nämlich verschiedene Formate bei den Rohlingen, und auch die aktuellen Brenner haben Stärken und Schwächen bei den verschiedenen Brenngeschwindigkeiten.

● Mit welcher Geschwindigkeit die CD-R möglichst fehlerlos gebrannt werden kann, das hängt von der Lichtempfindlichkeit des Farbstoffs (Dye) ab. Jeder Hersteller von Rohlingen schwört auf seine eigene Farbmischung. Dieser Mix aus Farbpigmenten und Chemikalien ist organisch. Je nach Zusammensetzung reagiert er unterschiedlich schnell auf das Laserlicht.

Als Faustregel gilt: Je dünnflüssiger das Dye, desto höher ist die mögliche Brenngeschwindigkeit. **Aktuelle Rohlinge, die auch 8-fach-Speed vertragen, erkennt man an der blass-metallischen Farbe. Das Dye einer Audio-CD ist hingegen satt blau oder grün.** Hier braucht der Laser mehr Zeit, um durch die dicke Farbschicht die Dateninformationen auf die Trägerschicht zu brennen. Wenn man dennoch die Brenngeschwindigkeit höher einstellt, kann es zu fehlerhaften Aufnahmen kommen, die unlesbar sind.

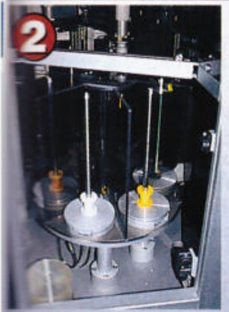
● Um die Fehlerquote gering zu halten, enthält die Farbschicht „Informationen". Jeder CD-Brenner kann sie wie eine Art Ausweis lesen. **Der Brenner stellt sich dann automatisch auf die optimale Geschwindigkeit ein.** Eine wichtige Voraussetzung dabei ist jedoch, dass die Brenner-Produzenten die Spezifikationen des Dyes kennen. CD-Rohlinge von Markenherstellern werden mit ziemlicher Sicherheit vom Brenner erkannt.

● Alle Standard-Rohlinge haben einen Durchmesser von 12 cm. Dennoch gibt es unterschiedliche Speicherkapazitäten, wie etwa 650 MByte (74 Minuten) und 700 MByte (80 Minuten).

Vorsicht: Neben diesen Speicherformaten gibt es auch extrem billige CD-Rs, die nur für etwa 500 MByte ausgelegt sind.

Wichtig: Lies die Angaben auf der Verpackung genau, und Hände weg von No-Name-Produkten!

Visitenkarte mit Pfiff: Auf die beschnittene CD passen 12 MB Daten











❶ Bis zu 15.000 CD-Rohlinge werden bei Hersteller Vivastar täglich aus geschmolzenem Granulat gepresst
❷ Regelmäßig kontrolliert ein Computer die Qualität des Rohlings. Fehlerhafte CDs werden ausgemustert
❸ Der Farbstoff (Dye) wird hauchfein auf die Rohlinge aufgespritzt. Der abfließende Rest wird gesammelt
❹ Danach prüfen Mitarbeiter stichprobenartig die fertigen Rohlinge nochmals unter einem Spezialmikroskop (1000-fache Vergrößerung)
❺ Auf jede dieser Spindeln passen 100 Rohlinge. Sie werden nach Menge und Speichervolumen (650 oder 700 MB) sortiert
❻ Zum Schluss werden die Inlays und die Rohlinge in die Plastikverpackungen (genannt Jewelcase) eingelegt. Ein Mitarbeiter füllt die Schuber auf

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser

Die „Cougar Video Edition“ macht Videoschnitt ganz leicht

Eigene Videos nachbearbeiten mit einer 3D-Grafikkarte, gibt's das? Die neue „Cougar Video Edition“ besitzt einen 3D-Grafikchip und einen integrierten Videoprozessor.

Videos selber schneiden

Videokamera

Videorekorder

Fernseher

Monitor

Große Vielfalt: Alle hier gezeigten Geräte kannst Du gleichzeitig an der Guillemot-Karte anschließen

Hast Du auf Deiner letzten Mega-Party ein Video gedreht, das zwar ganz nett ist, dem aber irgendwie noch der letzte Schliff fehlt? Da hilft: Videonachbearbeitung. Dazu braucht man kein Equipment vom anderen Stern. Ein PC mit Pentium II 350 MHz, 64 MB Arbeitsspeicher sowie Video- und Grafikkarte genügt.

Die 3D-Grafikkarte „Cougar Video Edition“ von Guillemot ist eine All-in-One-Lösung: Sie hat den Videoprozessor bereits integriert. So erspart man sich die Arbeit, Karten und Treiber aufeinander abzustimmen.

Einbau und Installation

Die Karte ist schnell eingebaut und installiert. Windows 98 erkennt beim erneuten Booten, dass eine neue Grafikkarte im PC ist und verlangt nach der Treiber-CD. Die Hardware-Erkennung installiert dann die Treiber. Die Serviceprogramme zum Video-Grabbing (der Digitalisierung von Videosequenzen) rufst Du von der Installations-CD selbst auf. Das dauert etwa drei Minuten.

Bevor Du mit der Videobearbeitung loslegen kannst, muss noch eine geeignete Software installiert werden. Zum Lieferumfang der Karte gehört „VideoStudio SE“ von Ulead, eine einfach zu bedienende Software. Du legst die CD ein – eine Menüführung hilft bei der automatischen Installation.

Geräte wie Monitor, Kamera, Videorekorder und Fernseher werden einfach an die Karte angeschlossen (siehe Bild oben). Leider werden die nötigen Kabel nicht mitgeliefert. Sie kosten im Laden rund 60 Mark.

Im Test wurde eine Videosequenz von einem Videorekorder zum Digitalisieren benutzt.

Das Video bearbeiten

1. Mit einem Doppelklick auf das Symbol wird die Software „VideoStudio SE“ gestartet. Im sich öffnenden Fenster wählt man einen Namen für das neue Video und stellt in Deutschland das Videoformat PAL ein. Das Video selbst wird im AVI- oder Platz sparenden MPEG1-Format abgelegt.

MPEG1-Dateien beanspruchen nur etwa ein Zehntel des Platzes einer Datei im AVI-Format. Ihr Nachteil ist jedoch, dass man einen schnellen PC zu ihrer Wiedergabe braucht, da alle Daten stark komprimiert sind und zum Auslesen darum ein hoher Rechenaufwand notwendig ist.

2. Nun wird Dein Video „eingefangen“. Im Fenster in der Mitte kann man das Video sehen, sobald der Rekorder auf **Wiedergabe** läuft. Du solltest ein wenig „Zugabe“ einplanen, also kurz vor der Szene, die Du bearbeiten willst, mit der Wiedergabe beginnen und dann auf das Kamerasymbol im Bild links oben klicken. Schon startet die **Aufnahme**. Sie wird mit der ESC-Taste beendet.

3. Willst Du Schriften einfügen? Dann wähle im Menü **Titel**. Es stehen verschiedene Effekte zur Wahl, etwa Schatten oder Verzerrungen.

Unerwünschte Szenen schneidest Du im **Bildeditor** einfach aus, indem Du mit der Maus Schnittleisten ziehst.

Für Übergänge zwischen Szenen stehen Spezialeffekte zur Wahl, etwa Puzzle-Muster, Aufblenden von allen Seiten oder Überlappung der Bilder.

Das Video kann auch mit einem eigenen **Soundtrack** unterlegt werden.

4. Der Menüpunkt „Beenden“ führt direkt zum **Speichern**. Einen **Dateinamen** eingeben, **Format** wählen und ab geht's: Soll die Datei auf das kompakte MPEG1-Format heruntergerechnet werden, dauert das für eine Minute Film etwa vier Minuten. Dafür ist die Datei aber nur etwa 7 MByte groß – statt satter 65 MByte im AVI-Format.

Im Test verläuft die Digitalisierung reibungslos. Das sehenswerte Ergebnis kannst Du, auf CD gebrannt, auf jedem PC zeigen. Auf eine CD passen etwas 1,5 Stunden MPEG1-Video!

Die Guillemot-Karte kann aber noch mehr: Schließt man eine Videokamera



Das fertige Video lässt sich in unterschiedlichen Formaten speichern



Das MPEG1-Format bietet trotz geringen Speicherbedarfs eine gute Bildqualität

am Eingang an und überspielt gleichzeitig den Film auf einen Rekorder am Ausgang, so kann man Titelschriften und Bilder einfügen, ohne das Video zu digitalisieren. „Genlock“ nennt sich diese praktische und Zeit sparende Funktion. Ihr Nachteil: Schneiden kann man dabei leider nicht.

3D-Grafik gibt's extra

Die Karte lässt sich auch als 3D-Beschleuniger nutzen. Sie hat einen Chip NVIDIA TNT2 M64. Beim Benchmark-Test mit „3Dmark99 MAX“ erreichte sie im Test-PC (P III 500, 64 MB RAM) einen Gesamtwert von 3733 (Auflösung 800 x 600, 32 Bit Farbtiefe). Der große Bruder Maxi Gamer Xentor 32 mit TNT2-Ultra-Chip kommt auf 4178. Somit leistet die „Cougar Video Edition“ im Spielebereich nur rund 10% weniger, was sich noch verschmerzen lässt.

Fazit: Die „Cougar Video Edition“ bietet hervorragende Videomöglichkeiten und eine solide 3D-Darstellung. Mit rund 440 Mark ist sie eine günstige Videokarte, für reine 3D-Grafikdarstellung ist sie jedoch zu teuer.



Text: Melanie Bär

BRAVO SCREENFUN

schnäppchen Liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- ■ gleich geblieben
- ▼ gefallen
- ▲ gestiegen
- ● Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware (Stand Mitte Jan.)

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1259 Mark ●	PC ohne Monitor, Intel Celeron 500, 64 MB RAM, 10,2-GB-HDD, 8-MB-AGP-Grafikkarte, CD-ROM, Sound u. Modem onboard	Brand X
Mittelklasse	1669 Mark ▼	PC ohne Monitor, Pentium III 500, 64 MB RAM, 20,3-GB-HDD, 32-MB-AGP-Grafikkarte, DVD-ROM, 3D-Sound	Siewert und Kau
Spitzenklasse	1999 Mark ●	PC ohne Monitor, Pentium III 600, 64 MB RAM, 20,3-GB-HDD, 16-MB-Grafikkarte, 48x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Media Markt

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Standardklasse (Sockel 7 / AMD K6)	165 Mark ▼	DFI K6-XV3+	Mix Computer
Standardklasse (Slot 1 / Pentium III)	345 Mark ▼	Asus P2B-L ATX mit 440-BX-Chipset	CP GmbH
Standardklasse (Slot A / AMD Athlon)	339 Mark ▼	FIC SD11	CP GmbH

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
Intel Celeron 466 MHz	200 Mark ▼	Mix Computer
Intel Pentium III 500 MHz	481 Mark ▼	Cattronic
AMD Athlon 550	575 Mark ▼	Mix Computer
Intel Pentium III 600	960 Mark ▼	Mix Computer

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	249 Mark ▲	Fair Play
Ferrari-Lenkrad „Shock2" mit Pedale	100 Mark ▼	Game it!
Memory Card 8 MB	17 Mark ■	For Play
Joypad-Verlängerung	8 Mark ■	For Play

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	199 Mark ▼	Playcom
Joypad SV362 Shark	60 Mark ■	Freak's Show
Memory Card 8 MB	60 Mark ■	Theo Kranz Versand
Logic3-Lenkrad „3 in 1"	90 Mark ■	Freak's Show

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast – Grundgerät	489 Mark ▲	Media Markt
Sega Control Pad	50 Mark ■	For Play
Sega Memory Card	50 Mark ■	For Play
Sega Racing Controller	120 Mark ■	For Play

SOUNDKARTEN

Test in Heft 2/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	42 Mark ▼	Creative Labs 128, 16 Bit, 2 Speaker	Mix Computer
Mittelklasse	317 Mark ■	Creative Labs Soundblaster Live!	Cattronic
Spitzenklasse	512 Mark ■	Guillemot Maxi Studio ISIS	Checkpoint

GRAFIK-KARTEN

Test in Heft 6/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (3D-Beschleuniger)	199 Mark ■	STB Voodoo3 2000 Bulk, 16 MB	CP GmbH
Spielerkarte (3D-Bescheuniger)	295 Mark ▼	Creative 3D Blaster Ultra, 32 MB	CP GmbH
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit TV-Out)	585 Mark ▼	Guillemot Maxigamer Prophet 32 MB	CP GmbH

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	85 Mark ▼	Acer CD-640 40-fach	CP GmbH
Mittelklasse	95 Mark ■	Liteon 48-fach	CP GmbH
Spitzenklasse	103 Mark ▼	Asus CD-S500 50-fach	CP GmbH

MONITORE

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (70 kHz, TCO 99)	291 Mark ■	Belinea 102020	Cattronic
17 Zoll (70 kHz, TCO 99)	435 Mark ■	Belinea 103015	Cattronic
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	714 Mark ▼	Belinea 106020	Cattronic

TINTENSTRAHL-DRUCKER

Test in Heft 9/99

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	174 Mark ▼	HP Deskjet 610C	Mix Computer
Mittelklasse	299 Mark ▼	Epson Stylus Color 740	Media Markt
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	669 Mark ■	HP Deskjet 1120C	CP GmbH

Anbieter-Nachweis

Brand X · Wiesenstraße 21 · 40549 Düsseldorf · Tel.: (0211) 563 49 70 · Fax: (0211) 50 13 23
Cattronic · Johann-Clanze-Straße 28 b+c · 81369 München · Tel.: (089) 74 35 32 30 · Fax: (089) 74 35 32 50
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (03943) 90 62 08 · Fax: (03943) 90 62 09
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Grießheim · Tel.: (01805) 60 06 06 · Fax: (06155) 60 06 16
Fair Play · Lindener Straße 15 · 38300 Wolfenbüttel · Tel.: (05331) 995 90 · Fax: (05331) 99 59 99
For Play · Klosterstraße 13 · 67655 Kaiserslautern · Tel.: (0631) 360 94 59 · Fax: (0631) 360 87 23
Freak's Show · Alfred-Krupp-Straße 24 · 48291 Telgte · Tel.: (02504) 93 30 33 · Fax: (02504) 93 30 99
Game it! · In der Brandstatt 6 · 87435 Kempten · Tel.: (01805) 22 53 00 · Fax: (0831) 575 15 55
Media Markt · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
Mix Computer · Sonnenstraße 3 · 35390 Gießen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
Playcom · An der Flurscheide 9 · 99098 Erfurt · Tel.: (0361) 492 93 00 · Fax: (0361) 492 92 92
Siewert und Kau · Walter-Gropius-Straße 12a · 50126 Bergheim · Tel.: (02271) 76 33 00 · Fax: (02271) 763 32 80
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (0180) 521 18 44 · Fax: (0931) 57 16 02

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

Jetzt fällt der Preis

Wer gern mit seinen Freunden in der Nähe quatscht, aber keine Lust auf hohe Telefongeführen hat, sollte mal Kenwoods **Funkey** ausprobieren. Die Pocket-Funkgeräte sind anmelde- und gebührenfrei. Sie bieten eine Reichweite von bis zu zwei Kilometern. Man wählt aus 68 Kanälen und vier Ruftönen. Die Sprachqualität ist bestens, das Handling einfach.

Die Funkeys gibt es in Silber, Gelb und Schwarz. Sie kosten pro Stück statt vormals 250 Mark nun nur noch 150 Mark.

Fazit: Hochwertiges Funkgerät mit guter Sprachqualität und spacigem Design. 2



Da funkt's: Kenwoods Funkey sendet auf 68 Kanälen und bis zu zwei Kilometern



Musik aus dem Internet in CD-Qualität: dafür steht das Audioformat MP3. Um MP3s abzuspielen oder selbst zu machen, brauchst Du passende Software. Aber nicht alle Programme taugen gleich viel.



MP3-Software: Hit oder

INFO

Ich will mitreden!

MP3
Audioformat, das Musikdaten stark komprimiert, also zusammenpresst. Das macht sie etwa zehnmal kleiner – ohne hörbaren Qualitätsverlust

Encoden
Audiodaten ins MP3-Format umwandeln

Decoden
Daten aus dem MP3-Format ins Wave-Format zurückwandeln

Wave-Format
Wichtiges Dateiformat zum Speichern von Musiksequenzen auf PC

CD-Ripper
Software, die Audio-Files von CDs automatisch in den PC einliest



Alles unter einem Hut: Mit dem „MP3 Maker" erzeugst Du MP3s, spielst sie ab und verwaltest sie

Kommerzielle MP3-Software hat es schwer. Denn was für viel Geld im CD-Regal steht, muss sich gegen günstige Sharewareprogramme behaupten, die man erst mal gratis testen kann (siehe Tipps-Kasten). Wer einen Internet-Anschluss hat (oder jemanden kennt, der jemanden kennt, der einen hat...) kann sich diese Ausgabe sparen. Es sei denn, die käuflichen Programme bieten mehr als die Shareware. Im Test: sechs Kaufprogramme.

MP3 Maker

Am meisten bietet der „MP3 Maker" von Magix. Die Standard-Anwendungen vereint er handlich unter einer Oberfläche. Auf Knopfdruck wird eine Musik-CD eingelesen. Du kannst einzelne Files oder die ganze CD ins MP3-Format umwandeln. Dabei steht eine Codierungsqualität bis zu 320 Kbit/s zur Wahl (Standard sind 128 Kbit/s). Ebenso lassen sich MP3s wieder ins Wave-Format umwandeln und direkt auf eine Audio-CD brennen.

Zusätzlich kannst Du in einem Editor Wave-Files bearbeiten und lässt passend zum Sound automatisch Grafiken über den Screen tanzen. Manko: Du kannst keine MP3-Sounds zusammenmischen oder Grafiken einbinden.

Fazit: Gut in den Standardfunktionen und mit zusätzlichem Wave-Editor.
Preis: ca. 70 Mark;
Macher: Magix, 10245 Berlin 2

MP3 Station

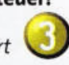
Ganz auf die grafische Seite hat es die „MP3 Station" verschlagen. Die Stärke dieser Software ist der Musik-Animator, der passende Grafiken zur Mukke erzeugt. Sie lassen sich auch im Vollbild-Modus abspielen. Mit verschiedenen Buttons kannst Du auf Abspielgeschwindigkeit, Farben und Formen Einfluss nehmen.

Ärgerlich ist, dass das Produkt damit beworben wird, die MP3-Komplettlösung zu bieten. Dabei steht nirgends auf der Packung, dass der Encoder nur 50 Titel ins MP3-Format umwandeln kann. Für unbegrenztes Encoden musst Du vielmehr ein Upgrade kaufen, das für 25 Mark plus 7 Mark Versandkosten auf der Homepage zum Programm zu bestellen ist.

Praktisch unter einer Oberfläche vereint und übersichtlich zu bedienen sind die Funktionen, CDs einzulesen, MP3s ins Wave-Format umzuwandeln und die Files in Playlists zu verwalten. Andererseits gehört das bei MP3-Software zum absoluten Standard und ist auch bei den meisten Shareware-programmen zu haben.

Positiv: Als Zusatznutzen bietet Dir „MP3 Station" die Möglichkeit, die Musik direkt auf CD zu brennen.

Fazit: Nette Animationen, aber nur 50 Files codierbar. Dafür zu teuer!
Preis: ca. 50 Mark; Macher:
PXD Software, 70119 Stuttgart





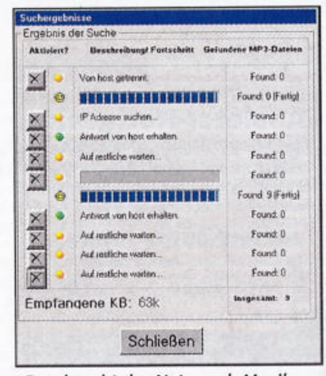
Hübsche bunte Animationen zum Sound: der „Music Animator" ist die Stärke des Programms „MP3 Station"

MP3 Teufel

Schon der Tippfehler auf dem Startbildschirm verheißt nichts Gutes: „Empgange Daten" steht da statt „Empfange Daten". Mit entsprechend wenig Sorgfalt ist offenbar das ganze Programm „MP3 Teufel" produziert worden. Es soll Dir dabei helfen, MP3-Files im Internet zu finden, auf den Rechner herunterzuladen und zu verwalten. Damit Du die Suchfunktion in Anspruch nehmen kannst, musst Du allerdings die Konfiguration für Deinen Internet-Zugang von Hand eingeben. Wer nicht weiß, was ein Proxy-Server ist, hat leider verloren.

Welche Suchmaschinen die Software schließlich verwendet, wird nicht offengelegt. Wenn kein Ergebnis zustande kommt, weißt Du nicht, wo der Fehler liegt. Will man überprüfen, ob der gefundene Titel tatsächlich noch zum Download zur Verfügung steht – wie in der Anleitung versprochen – stürzt das Programm ab. Und auf einen MP3-Encoder haben die Macher ganz verzichtet.

Fazit: Schlampig produziert. Kann nichts außer MP3s abspielen.
Preis: ca. 30 Mark; Macher:
Sybex, 40231 Düsseldorf 5



Durchsucht das Netz nach Musik Deiner Wahl: der „MP3 Teufel"

Techno-DJane Miss Shiva geht mit der Zukunft und wirbt für MP3

Shit?

TIPPS

Hier gibt's Shareware

Warum viel Geld ausgeben, wenn es MP3-Software auch als Shareware oder Freeware zum Downloaden gibt? Eine Auswahl empfehlenswerter Programme:

www.team-nexgen.com
Hier gibt's das „Nexencode Studio". Die uneingeschränkte Shareware kann CDs einlesen, MP3s bis 320 Kbit/s coden, decoden und abspielen.

www.real.com
„Real Jukebox" ist Freeware, also gratis. Sie coded mit einer Qualität bis 96 Kbit/s.

www.nullsoft.com
„Winamp" ist die Mutter aller MP3-Player. Freeware und sehr beliebt!

Song Compressor Special MP3

Der „Song Compressor" liefert die Standard-Funktionen, die jeder MP3-Fan haben möchte – mehr aber nicht. Er kann CDs einlesen, sie ins MP3-Format umwandeln, MP3s abspielen und per eingebauter Brennsoftware auf Scheiben pressen. Encoden kannst Du bis zu einer Qualität von 320 Kbit/s. Die Decodierung von MP3 ins Wave-Format funktioniert allerdings nur gekoppelt an den Brennvorgang. Wer keinen CD-Brenner hat, muss leider darauf verzichten.

In der Gestaltung haben sich die Macher an herkömmlichen Shareware-Playern wie etwa „Winamp" orientiert. Fragt sich, warum man dafür 50 Mark ausgeben sollte, wenn es das Selbe auch günstiger oder umsonst zum Downloaden gibt.

Auf eine Kontext-Hilfe, die aus dem Programm heraus abrufbar ist, wurde verzichtet. Anleitungen musst Du in einem separaten Hilfetext nachsehen. Doch wer keinen Zugang zum Internet hat, erhält mit dem „Song Compressor" ein ordentliches Tool.

Fazit: Akzeptabel coden, decoden, abspielen und brennen.

Preis: ca. 50 Mark; Macher: Fuji Magnetics, 47533 Kleve 3



Gestaltet wie ein Shareware-Player: der „Song Compressor Special MP3"

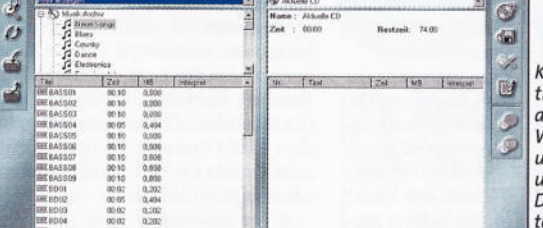
MP3 Audio Brenner

Eine Brennsoftware mit zusätzlichem MP3-Player ist der „MP3 Audio Brenner". Vor dem Brennvorgang kann er MP3-Files ins Wave-Format umwandeln. Ein Encoder, mit dem man eigene MP3s erzeugt, ist allerdings nicht eingebaut. Ebenso fehlt leider ein CD-Ripper, der automatisch Audio-Files von CD einliest. Du kannst lediglich Sounds ins Programm laden, die Du bereits auf der Festplatte liegen hast. Die Sounds verwaltest Du in Playlists, spielst sie mit dem Player ab oder brennst sie auf CD. Genauere Einstellungen für den Brenner sind dabei nicht möglich.

Voraussetzung für all diese Funktionen ist natürlich, dass das Programm überhaupt läuft. Doch auf unseren Testrechnern stürzte es entweder direkt nach dem Start ab oder spätestens beim Versuch, einen Song anzuhören. Bleibt zu hoffen, dass die armen Käufer mit ihren Programmversionen mehr Glück haben.

Fazit: Schlampig programmierter Brenner und Player, kein Encoder.

Preis: ca. 30 Mark; Macher: Data Becker, 40223 Düsseldorf 5



Kann theoretisch MP3s abspielen, ins Wave-Format umwandeln und brennen. Doch beim Testen stürzte der „MP3 Audio Brenner" jedes Mal ab

MP3-Files live auf zwei Plattentellern abmischen kann der „MJ Exstream"

MJ Exstream

Die einzige Software, die sich ganz auf die Performance-Seite unter den MP3-Programmen konzentriert, ist der „MJ Exstream". Auf zwei Plattentellern jonglierst Du mit Sounds, mischst sie ab und lieferst einen eigenen DJ-Auftritt.

Dabei kann man MP3- und Wave-Files beliebig mischen. Tonhöhe und Geschwindigkeit der Songs lassen sich separat regulieren. Mit der Scratch-Funktion bringst Du echte DJ-Sounds ins Spiel. Die Performance kannst Du im Wave-Format aufnehmen.

Per Automix übernimmt der „MJ Exstream" selbst die DJ-Rolle und mischt Sounds automatisch ab. Dafür, dass die Software weder MP3-Files coden oder decoden kann, ist der Preis von 70 Mark jedoch sehr hoch.

Fazit: Performance-Tool ohne Encoder oder Decoder – dafür zu teuer.

Preis: ca. 70 Mark; Macher: BHV, 41564 Kaarst 3

Text: Christiane Strobel · Foto: Sonic Music Media (1)

Powerpoint-Workshop





Letztes Mal entstanden Struktur und Text des Lara-Vortrags. Jetzt geht es an die Optik: Mit originellen Bildern und durchgestyltem Layout sorgst Du dafür, dass das Publikum Augen macht.

Teil 2: Layout und Grafik

Präsentier

Jetzt kommt Farbe in Deine Lara-Croft-Präsentation: In diesem Teil des Workshops verpasst Du Deiner Gliederung ein aufregendes Layout.

Powerpoint enthält schon viele Standard-Layouts, die Dir zwar eine Menge Arbeit ersparen, aber leider ein wenig langweilig sind. Mit ein paar kleinen Layout-Tricks kann man sie jedoch ganz ordentlich aufpeppen. Und dann kommen die Bilder: Laras ohne Ende!

Wenn Du nicht genug Screenshots hast, aus denen Du Lara ausschneiden kannst, schau einfach mal ins Internet. Dort gibt es massig Fanseiten, von denen Du Dir die Bilder downloaden kannst – zum Beispiel *www.ctimes.net* oder *www.tomb-raider.net*

1. Folienlayout festlegen



Im Folienmaster änderst Du die Schriftarten für alle Folien

Die Standard-Layouts von Powerpoint verfügen bereits über festgelegte Hintergrundmuster, Schriftarten und Farben, die man sich normalerweise mühsam selber zusammenbasteln müsste. Deshalb suchst Du einfach unter diesen Standards ein Layout aus und veränderst es, bis es Dir richtig gefällt.

● Öffne die Gliederung vom letzten Mal und wähle im Menü „Format" den Eintrag „Entwurfsvorlage übernehmen" aus. Ein Fenster erscheint, in dem Du in einem Vorschaufeld jede Vorlage begutachten kannst. Für diesen Workshop klickst Du auf die Vorlage „Puls" und drückst danach die Schaltfläche „Übernehmen".

● In der Folienvorschau zeigt Powerpoint jetzt schon alle Texte im neuen Layout. Die Schriftart wirkt jedoch ein bisschen altmodisch. Ersetze sie darum durch eine etwas modernere Schrift.

Dazu wechselst Du zum Folienmaster, in dem alle Layout-Elemente festgelegt sind. Du rufst ihn über den Punkt „Ansicht – Master – Folienmaster" auf.

● Im Folienmaster klickst Du zuerst in den Titelbereich, um ihn zu aktivieren. Dann wählst Du aus dem Schriften-Menü, in dem jetzt „Times New Roman" steht, die Schriftart „Arial Narrow" aus. Außerdem soll der Text nicht zentriert ausgerichtet sein, sondern linksbündig. Das geschieht über die Schaltfläche „Linksbündig" in der Symbolleiste.

● Als Nächstes kommt die Schrift im Hauptteil der Folie dran. Markiere zuerst den ganzen Text mit der Maus und weise ihm dann die Schriftart „Arial" zu.

Zudem musst Du noch die Farbe verändern, damit sie besser zum Orange der Überschrift passt. Dafür wählst Du „Format – Zeichen" und suchst Dir in der Dialogbox unter „Farbe" über den Eintrag „Weitere Farben" einen Gelbton aus.

● Jetzt fehlt nur noch die Schriftgröße: Markiere dafür die oberste Textebene und weise ihr anstelle der „32" den Wert „24" zu. Die Ebene darunter formatierst Du mit „18". Die nächsten Ebenen kommen in der Lara-Präsentation gar nicht zum Einsatz und können deswegen unverändert bleiben.

Klicke anschließend auf „Ansicht/Normal" um den Folienmaster wieder zu verlassen.

2. Bilder einfügen

Bilder sind für eine Präsentation enorm wichtig. Noch viel dekorativer als normale Bilder sind die so genannten Freisteller – das sind Bilder mit transparentem Hintergrund. Freisteller kannst Du selbst herstellen, am besten in Paint Shop Pro oder einem anderen Bildbearbeitungsprogramm – dort musst Du den Hintergrund durch Transparenz ersetzen und das Bild im GIF-Format speichern.

● Auf der Startseite soll Lara persönlich die Zuschauer begrüßen. Bereite deshalb am besten ein Bild vor, bei dem Lara den Betrachter direkt anschaut. Wechsle dann zur Start-Folie und mach erst einmal Platz für die abenteuerlustige Lady. Derzeit macht sich noch der Untertitel auf der Mitte der Folie breit. Wenn man ihn einmal anklickt, erscheint ein weißer Rahmen darum, mit dem Du den Untertitel verschieben und in der Größe ändern kannst.

● Schieb den Rahmen ganz nach links, damit er mit der Überschrift bündig abschließt und klicke anschließend auf „Linksbündig" um auch den Text korrekt auszurichten.

Weil Du gerade beim Formatieren bist, kannst Du die Unterzeile noch etwas größer machen. Dafür markierst Du den gesamten Text und wählst die Schriftart „Arial" und die Größe „44". Auch die Überschrift der Startseite kannst Du mit der Schriftart „Arial" noch verbreitern und dabei gleich den Rahmen ein wenig nach oben verschieben.



Sie ist es gewöhnt, im Mittelpunkt zu stehen: Superlady Lara Croft ist der große Star der Powerpoint-Präsentation







Weiter geht's mit dem PC-Vortrag über Laras Leben und Abenteuer...

Deinen Star!



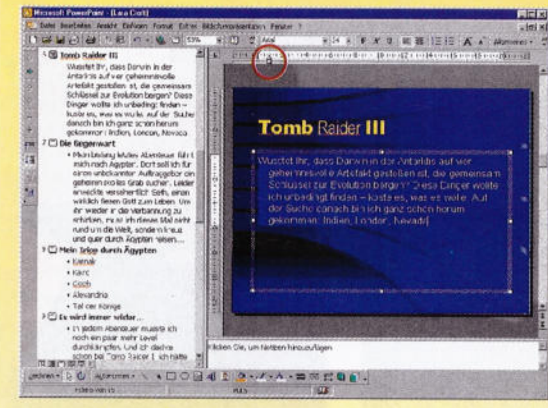
Willkommen! Auf der Startseite der Präsentation fügst Du ein Porträt von Lara ein

● Jetzt kommt Lara ins Spiel: Über „Einfügen – Grafik – Aus Datei" gelangst Du in eine Dialogbox. Darüber kann man Bilder auf der Festplatte suchen und in der Vorschau betrachten. Klicke das gewünschte Startbild an sowie „Einfügen".

● Über die weißen Greifer an den Ecken kannst Du die Größe des Bilds korrigieren, bevor Du es an der gewünschten Stelle platzierst.

● Wenn sich jetzt Text und Bild ins Gehege kommen, muss der Text weichen. Dafür markierst Du den Textblock mit dem Untertitel und ziehst den unteren Greifer etwas nach unten. Mit der Tastenkombination [Shift]+[Return] kannst Du Zeilenumbrüche in den Text einfügen und den Textfluss so verändern, bis er Dir gefällt und alles so auf die Seite passt, wie es sein soll.

3. Texte formatieren



Mit dem Lineal Text ausrichten: Zieh den unteren Schieber auf eine Linie mit dem oberen Schieber (siehe roter Kreis)

Noch ist das Layout ein bisschen brav. Aber mit ein paar einfachen Tricks kannst Du die Überschriften der Folien aufmotzen. Etwa, indem Du einzelne Wörter in einer anderen Schriftart formatierst.

Aber Vorsicht: Zu viele unterschiedliche Schriften wirken schnell wie ein Kuddelmuddel. Deswegen ist es besser, aus einer einzigen Schriftfamilie das Optimum herauszuholen – zum Beispiel, indem man „Arial Black" verwendet statt „Arial", einzelne Wörter in Großbuchstaben schreibt oder auch einzelne Wörter in einer anderen Farbe formatiert.

● Markiere in jeder Überschriftenzeile ein Wort, das besonders hervorgehoben werden soll, und stelle die Schriftart „Arial Black" ein. Du kannst auch mehrere Wörter verstärken oder nur eine Hälfte eines zusammengesetzten Wortes.

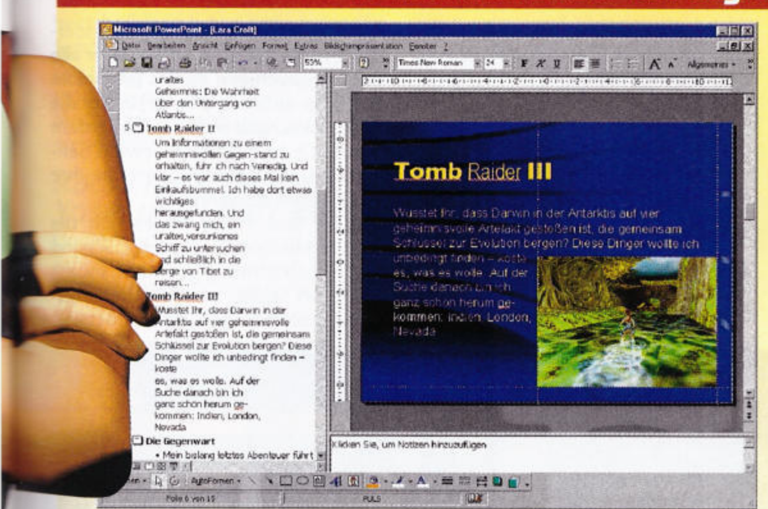
● Wenn Folien keine Stichpunkte enthalten, sondern einfach nur Text, wie zum Beispiel bei den Beschreibungen der Spiele, stören die Aufzählungszeichen. Um sie zu entfernen, klickt man in den Haupttext der Folie und wählt im Menü „Format" den Punkt „Aufzählungen und Nummerierung". Hier kannst Du mit einem Doppelklick auf das entsprechende Feld die Option „Ohne" übernehmen.

● Durch das fehlende Aufzählungszeichen ist jetzt die erste Zeile linksbündig. Aber alle weiteren Zeilen beginnen zu weit rechts. Das lässt sich mit Hilfe des horizontalen Lineals ganz einfach korrigieren.

Falls das Lineal gerade nicht sichtbar ist, wird es mit „Ansicht – Lineal" wieder eingeblendet.

● Der untere linke Schieber steht etwas nach rechts versetzt zu dem oberen linken Schieber auf dem Lineal. Greife diesen unteren Schieber an dem kleinen grauen Dreieck und zieh ihn mit der Maus nach links, bis er mit dem oberen Schieber auf einer Linie steht.

4. Text und Bilder arrangieren



Führungslinien helfen dabei, Grafiken an einer bestimmten Stelle zu positionieren

Wenn alle Texte und Überschriften passend formatiert sind, geht es daran, weitere Grafiken in die Folien der Präsentation einzubinden.

● Wechsle zu einer Folie, in der Du gerne ein Bild haben möchtest. Das bietet sich etwa bei der Vorstellung der „Tomb Raider"-Spiele an. Wähle „Einfügen – Grafik – Aus Datei".

● Erscheinen auf mehreren Seiten die Bilder immer in der gleichen Größe und am selben Platz (wie zum Beispiel bei den Screenshots der Spiele)? In diesem Fall erleichtern Führungslinien die Arbeit.

● Blende über das Menü „Ansicht" die „Führungslinien" ein – es erscheint ein gestricheltes Kreuz in der Mitte der Folie. Wenn Du mit der Maus auf eine der Linien klickst, erscheint ein kleines Anzeigefeld und Du kannst die Linie positionieren.

Um weitere Linien zu erzeugen, hältst Du die [Strg]-Taste gedrückt, während Du die Linie verschiebst.

● Wenn Du aus vier Linien einen Rahmen für jede Grafik baust, musst Du die Ecken der eingefügten Grafiken nur noch in die Nähe des Rahmens bringen. Dann schnappt die Grafik automatisch in der richtigen Position ein.

Bisweilen verschwinden die Hilfslinien beim Wechsel auf eine andere Folie. Wähle zweimal nacheinander „Ansicht – Führungslinien" aus, das bringt sie wieder zum Vorschein.

● Damit der Text um die eingefügte Grafik fließt, musst Du wieder mit der erwähnten Tastenkombination [Shift]+[Return] tricksen.

● Jetzt kannst Du Dir die Präsentation schon einmal ansehen. Markiere die erste Folie und klicke auf die Schaltfläche „Bildschirmpräsentation". Jeder Mausklick bringt Dich auf die folgende Seite. Und mit der Taste [Esc] kommst Du wieder zurück in die Normalansicht.



Wir senden Dir gerne eine Kopie zu. Schicke dazu einen mit 3 Mark frankierten und an Dich selbst adressierten Rückumschlag an: Redaktion BRAVO SCREENFUN, Stichwort: Powerpoint, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München

So geht's weiter

Teil 3: Action für die Lara-Story
Spaß mit Animationen und Sound

Teil 4: Spot an, Präsentation ab!
Tipps und Tricks, wie Du Dein Werk super präsentieren kannst

Text: Elisabeth Reisch



Radio live im Netz: Carola moderiert beim Online-Sender Cyberchannel

Musik, Infos, Entertainment: Radiosender haben das Web entdeckt. Ihre Stärke: Du kannst das Programm mitgestalten.

World Wide

Ton ab! Heute ist kaum noch ein Radiosender ohne Homepage. Ob Bayern 3 (*www.bayern3.de*) oder SWR 3 (*www.swr3.de*): Die großen Sender übertragen Teile ihres Programms auch ins Internet. Wer einen schnellen Online-Zugang besitzt, kann dann sein Lieblingsprogramm von überall auf der ganzen Welt am Computer hören.

Warum aber nicht gleich einen Sender gründen, der sein Programm ausschließlich im Web ausstrahlt? Das dachten sich einige Medienmacher. **Web-Radio oder auch Net-Radio nennt man die neuen Sender – und wird neben Ton auch Bild übertragen, heißt es sogar Net-Radio-TV.** Du kannst die Programme nicht nur weltweit empfangen, sondern im Chat oder per E-Mail auch mitbestimmen. In Sachen Mukke haben Webhörer sogar die Möglichkeit, Titel und Musikrichtung persönlich zusammenzustellen.

Hier erfährst Du, bei welchen Net-Radios sich das Reinklicken lohnt und was man zum Empfang benötigt.

Ran an die Technik

Willst Du im Internet mit Genuss Radio hören, brauchst Du dazu mindestens ein 56K-Modem. Sonst ist die Ruckelei allzu störend und ärgerlich. Denn bei der Übertragung müssen Unmengen von Daten durch die Leitung geschickt, wieder zusammengesetzt und dann abgespielt werden. Kommt Dein Computer mit der Lieferung der Daten nicht hinterher, entstehen Pausen beim Abspielen.

Das Verfahren, bei dem ständig Daten übertragen und mit nur kurzer Zeitverzögerung abgespielt werden, heißt im Fachjargon „Streaming" (von englisch strömen). Im Gegensatz dazu steht der herkömmliche Download. Beim Download werden alle Daten erst komplett an den PC übermittelt, bevor Du in ihren Genuss kommst.

Kein Empfang ohne die richtige Software: Erst mit dem passenden Player kommt der Sound aus Deinen Boxen. Zwei Produkte stehen sich als große Konkurrenz gegenüber: der Real Player der Firma Real Networks und der Windows Media Player von Microsoft. Beide gibt es kostenlos zum Downloaden auf *www.real.com* beziehungsweise *www.windowsmedia.com*

Wer Windows 98 auf seinem Rechner hat, findet den Windows Media Player bereits installiert unter „Start – Programme – Zubehör – Unterhaltungsmedien". Welchen der beiden Player Du benötigst, hängt vom jeweiligen Radiosender ab. Jeder Sender bietet den für ihn passenden Player aber auch zum Download an.

Die Sender-Suche

Mit einer schnellen Internet-Verbindung und der passenden Software ausgerüstet, kannst Du auf Sendersuche gehen. **Einen Überblick über alle deutschsprachigen Radios (ob online only oder online und on air) bietet die Seite *www.radioweb.de*** – außerdem haben die beiden Player jeweils Sender als Links eingespeichert, die ihre Technologie verwenden.

Beim Real Player findest Du die Links im Menüpunkt „Stations". Sie sind nach Musikrichtung geordnet, sodass Du sofort weißt, wo Dein Lieblingssound gespielt wird. Denn anders als



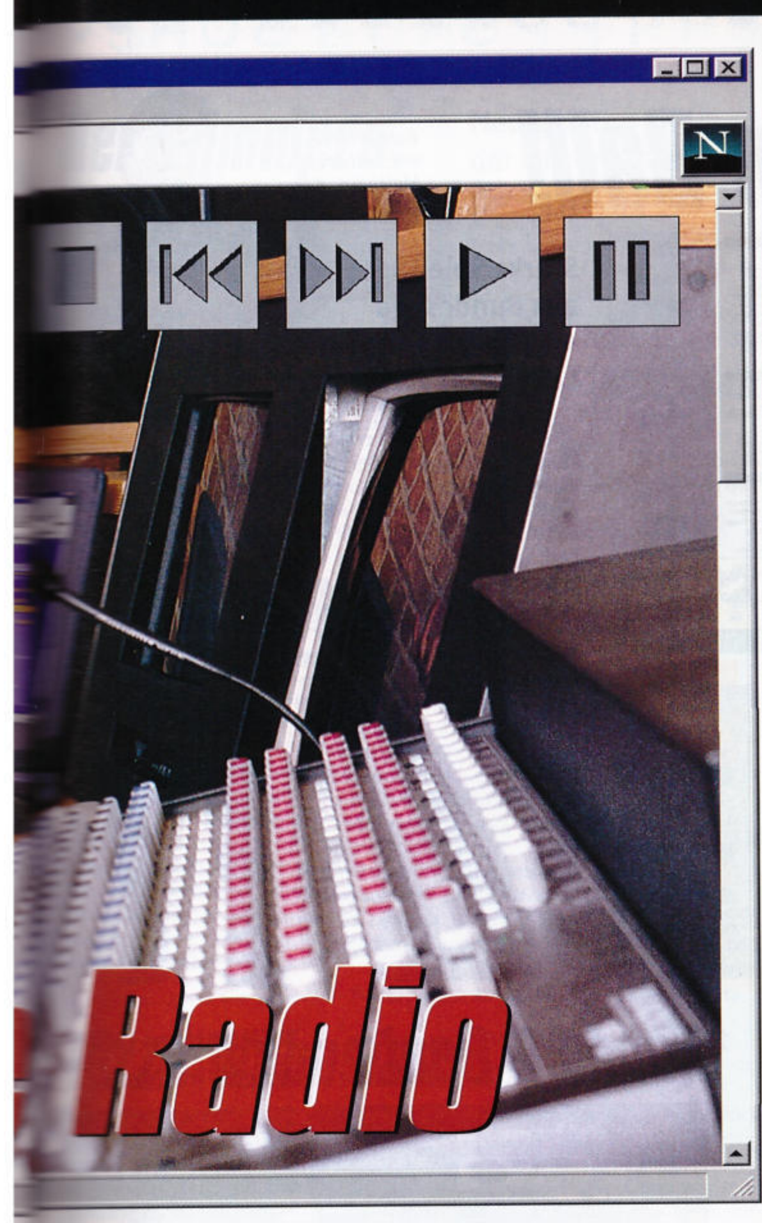
www.yosei.com – Hier wählst Du aus, welche Musik Du hören willst und welche Infos Dich interessieren



Chartradio von Media Control (www.chartradio.de) bietet Musikcharts und Neuheiten zum Vorhören



Chatradio (www.chatradio.de): Du bestimmst während der Sendung im Chat, was gespielt wird



Beim herkömmlichen Radio haben die Sender im Internet den Vorteil, dass sie sich sehr stark auf eine Musikrichtung spezialisieren können. Im Windows Media Player stehen Musik-Querverweise unter „Favourites".

Radio nach Wunsch: Yosei und Chart-Radio

Einige Sender bieten Hörern die Möglichkeit, das Programm nach eigenem Wunsch zusammenzustellen. Bei Yosei (*www.yosei.com*) wählst Du eine Musikrichtung aus und gibst darüber hinaus an, aus welchen Themenbereichen Du Newsmeldungen empfangen willst. **Alle Programmeinheiten liegen dafür vorgefertigt in einer Datenbank und werden Deinen Wünschen gemäß abgerufen.** Dieses Konzept nennt man auch „Radio on Demand". Damit die Programmauswahl ständig erweitert wird, kann jeder seine Lieblingstitel in die Datenbank eintragen.

Nach einem ganz ähnlichen Prinzip funktioniert der Sender Chart-Radio (*www.chart-radio.de*). Im Bereich „Jukebox" bastelst Du aus Musiktiteln und vorproduzierten Shows Dein persönliches Radioprogramm zusammen. Die Shows sind moderiert und stellen Charts aus Deutschland und anderen europäischen Ländern vor.

Chart-Radio verfügt gleichzeitig aber auch über ein 24-Stunden-Liveprogramm, das Charts und Musikneuheiten präsentiert. Da der Sender vom Marktforschungsinstitut Media Control betrieben wird, sind die Infos aus erster Hand. Details zum Programm stehen rechts bei den Sendetipps.

Chatter machen Programm: Chatradio

Eine andere Möglichkeit, Sendungen mitzugestalten, bietet Dir Chatradio (*www.chatradio.de*). Hier ist der Name Programm: **Welche Musik gespielt wird, entscheiden die Online-Hörer im Chat. Der Moderator im Studio muss spontan auf die Musikwünsche eingehen.** Die Bandbreite reicht von Techno bis HipHop. Um am Chat teilnehmen zu können, muss man allerdings erst eine Chatsoftware herunterladen. Sie gibt es kostenlos auf der Chatradio-Homepage zum Downloaden.

Die moderierten Chat-Shows finden täglich ab 21 Uhr statt (Details dazu stehen in der Sendetipps-Spalte rechts). Weitere Programmpunkte werden je nach Laune von den vier Chatradio-DJs bestimmt und im jeweiligen Tagesprogramm auf der Homepage angekündigt.

Shows mit Ton und Bild: Cyberchannel & Cyberradiotv

Eine Sonderstellung unter den Web-Radios besitzen die Sender Cyberchannel (*www.cyberchannel.de*) und Cyberradiotv (*www.cyberradiotv.de*). Sie senden nämlich nicht nur Ton, sondern auch Bild. **Einen Großteil der Zeit beschränkt sich das bei beiden auf eine Webcam, die die Moderatoren und DJs im Studio zeigt. Doch manche Shows erreichen schon fast Fernseh-Standard.** Auf Cyberchannel steigt beispielsweise jeden Samstag die „Cybernight", eine Live-Übertragung aus wechselnden Night-Clubs. Wochentags bringt der Sender nur zwischen 20 und 22 Uhr Live-Programm. News aus der Computer- und Musikszene wechseln sich ab. Zu den übrigen Zeiten werden alte Sendungen wiederholt.

Volles Live-Programm von acht Uhr morgens bis drei Uhr nachts gibt's dagegen bei Cyberradiotv. In der Show „Kingsize" – täglich von 17 bis 19 Uhr – sind Musikstars im Studio (zum Beispiel die Inchtabokatables oder Nanuk). **Cyberradiotv zeigt Ausschnitte aus neuen Kinofilmen, berichtet über interessante Messen oder bringt Mitschnitte von Konzerten.** Natürlich kannst Du Dich sowohl bei Cyberchannel als auch bei Cyberradiotv per Chat und E-Mail selbst an der Programmgestaltung beteiligen.

Je günstiger das Surfen im Netz wird, desto mehr entwickelt sich das Internet zum Unterhaltungsmedium. Klick Dich in die Net-Radios, um diese spannende Entwicklung zu verfolgen!




www.cyberradiotv.de – Hier zeigt eine Webcam auch ... dem Studio. Links: Moderator Eric Förster

Auch Cyberchannel zeigt, was im Studio los ist

Sendetipps

12.00 MONTAG – FREITAG
UPLOAD
www.cyberradiotv.de
Websites und Infos rund um Shopping und Business im Internet.

13.00 TÄGLICH
FELDVERSUCH
www.chartradio.de
Brandneue Musiktitel, die noch keiner gehört hat. Du kannst nach jedem Song abstimmen, wie er Dir gefallen hat. Dafür sammelst Du Cyberdollars. Das virtuelle Geld kann man später gegen Preise wie etwa eine Playstation einlösen.

14.00 MONTAG – FREITAG
BITS & BEATS
www.cyberradiotv.de
Technik-Show über aktuelle Hard- und Software sowie Chat-Termine.

15.00 MONTAG – FREITAG
ED'S TV
www.cyberradiotv.de
Moderator Thorus stellt spannende Computerspiele vor. Dabei wird live ins Netz übertragen, was sich beim Daddeln auf seinem Bildschirm abspielt.

16.00 TÄGLICH
GIPFELSTÜRMER
www.chartradio.de
Hit-Info pur: Die heißesten Neueinsteiger aus den deutschen Single-Top-100 und das Beste aus den europäischen Hitlisten.

17.00 MONTAG – FREITAG
KINGSIZE
www.cyberratiotv.de
Entertainment mit Gästen aus dem Pop- und Filmbereich live im Studio. Jeden Freitag kürt Moderator Eric Förster außerdem das Webgirl der Woche.

17.00 SONNTAG
V-SCOUT RADIO SHOW
www.cyberchannel.de
Das virtuelle Webgirl V gibt Tipps für Berufseinsteiger und stellt Multimedia-Berufe vor.

20.00 MONTAG – FREITAG
DAILY
www.cyberchannel.de
Carola und Jenny präsentieren Klatsch und Tratsch aus der Musikbranche und dem Showbiz. Computer- und Internet-Berichte gibt's von Christoph. Außerdem: das Wetter für den Cyberspace.

20.00 SAMSTAG
CYBERNIGHT
www.cyberchannel.de
Zu Gast in angesagten Nightclubs: Wenn DJ-Stars wie Miss Shiva oder DJ Sakin auflegen, bist Du live am Screen mit dabei.

21.00 SONNTAG
DJ LOSTBOY
www.chatradio.de
Das Neuste aus der HipHop-Szene, kommentiert von DJ Lostboy.

Text: Christiane Strobel · Foto: Christian Vogel

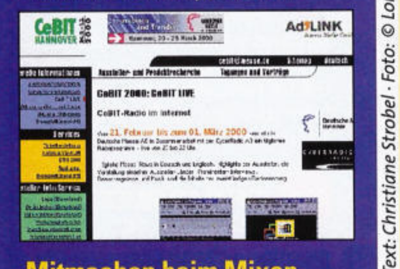
TERMINE

Grammy Awards

16.2. – 25.2., www.webcast.grammy.com
Live hinter den Kulissen des Staples Center in Los Angeles: Per Webcam verfolgst Du, was sich rund um die Verleihung der Grammy Awards abspielt. Für die „Oscars" der Musikbranche nominiert sind unter anderem die Backstreet Boys, Lauryn Hill und Britney Spears.

Highlights von der CeBIT

21.2. – 1.3., www.cebit.de
Schon drei Tage bevor die große Computermesse in Hannover ihre Pforten öffnet, startet das Messeradio exklusiv mit Hintergrundberichten im Internet. Die tägliche Live-Sendung von 20 bis 22 Uhr bringt Interviews mit Promis und Ausstellern, Highlights aus den Messehallen und Besuchergrüße. Die Übertragung erfolgt in Zusammenarbeit mit dem Online-Sender Cyberradiotv.



Mitmachen beim Mixen

noch bis 26.2., www.fm451.de
„Public Recording" nennt Musiker FM Einheit sein neues Projekt. Zusammen mit anderen Künstlern produziert er im Münchner Marstall Theater eine CD und DVD. Bei den Aufnahmen kann jeder live übers Internet dabei sein. Sounds werden zum Download bereit gestellt. Du kannst sie bearbeiten, zurückschicken und so an der Produktion teilnehmen.

Such a Surge im Chat

28.2., 18 Uhr, www.docrock.de
Mit ihrem neuen Album „Der Surge Effect" machen die Braunschweiger Hip-Hopper Such a Surge von sich reden. Zu Gast im Live-Chat beim Online-Musik-Magazin „Doc Rock Show" stellen sich die Jungs den Fragen der Fans. Eine Webcam überträgt außerdem Bilder aus dem Studio.



Die Linse im Visier

noch bis 20.3., www.m-ms.de
Wo hat sich das rote M&M versteckt? Wer es herausfindet, kann eine Fernreise für zwei Personen plus 3.000 Mark Taschengeld gewinnen. Bei der spannenden Verfolgungsjagd findest Du auf der Homepage Hinweise wie Fotos, Karten oder Tagebucheinträge. Jede Woche hält sich die Schokolinse in einer anderen Stadt auf. Wer alle errät, gewinnt.

Bleib am Ball!



*Torschützen, Absteiger oder Aufsteiger: Auf der Seite **www.sport1.de** gibt's die volle Dosis Fußball*



*Umfassende Infos zur Bundesliga und Champions League findest Du auch auf **www.sportchannel.de***

Text: Christiane Strobel · Foto: © Lorenz Baader (1)



Bald in New York: Lothar Matthäus

Starke Spieltage aus Bundesliga und Champions League im Web

Anfang März wird es ernst für Lothar Matthäus: Der Star-Kicker zieht nach New York. Ob die Bayern auch ohne ihn weiter auf Kurs zum Meistertitel bleiben, kannst Du im Internet verfolgen. Spielpläne, Tabellen und Spielberichte gibt's auf der Seite *www.sport1.de* – Rekordhalter und Torschützen stehen in der eingebauten „ran"-Datenbank. Ein Live-Ticker informiert brandaktuell über spannende Spieltage – sei dabei, wenn am 29. Februar die Bayern in der Champions League gegen Real Madrid antreten.

Wer sich genauer über die einzelnen Bundesliga-Vereine informieren will, sollte außerdem bei *www.sportchannel.de* vorbeisurfen. Hier gibt's Links zu den entsprechenden Homepages.

www.sport1.de

BRAVO SCREENFUN **AKTION!**

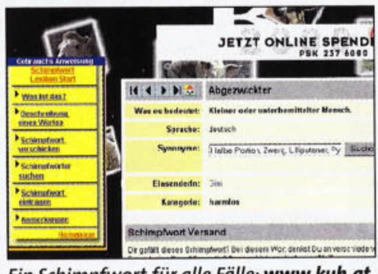
Fette Beats für den Hausgebrauch: Wir verlosen 5 x 1 CD-ROM „XX-Large Re Loop" für PC und Mac. Die Scheiben enthalten je 1000 Profi-Drumloops. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 22.3.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Treffsicher

Lexikon der Schimpfwörter

Schimpfen und fluchen gehört zum Leben, meinen die Macher des Witze-Magazins *www.kuh.at* – damit Du für jede Gelegenheit das passende Kraftwort parat hast, gibt es dort ein Schimpfwörter-Lexikon. Übrigens: Was unter die Gürtellinie geht oder rassistisch ist, hat hier nichts verloren und wird sofort entfernt.

www.kuh.at



*Ein Schimpfwort für alle Fälle: **www.kuh.at***

Bands & Beats



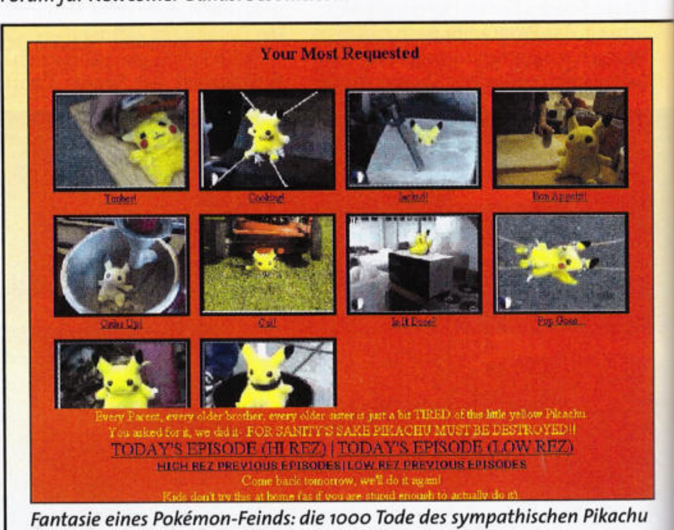


*Forum für Newcomer-Bands: **besonic.com***

Präsentiere Deine Musik im Netz

Das Internet bietet neue Chancen für Musiker und solche, die es werden wollen. Statt Demos an Plattenfirmen zu schicken, stellen Bands ihre Songs auf der Seite *www.besonic.com* zum Download und präsentieren sich auf Homepages. Die Besucher entscheiden über Top oder Flop. Fans beteiligen sich auf der Seite mit Kritiken und Berichten.

www.besonic.com



Fantasie eines Pokémon-Feinds: die 1000 Tode des sympathischen Pikachu

Herzflimmern

Neuigkeiten von der Flirter-Front



Seite für Frühlingsgefühle: **www.spraydate.net**

Persönliches Profil anlegen und los: Bei Spraydate kannst Du Leute kennen lernen, die zu Dir passen. Jeder Nutzer charakterisiert sich selbst und schreibt auf, was er mag und nicht leiden kann. Dann zeigt der „Flirtmagnet" in einer Liste, wer ähnliche Interessen hat. Die entsprechenden Leute lädst Du per E-Mail zum Chat ein oder hinterlässt ihnen eine Nachricht. Praktisch: Man sieht immer, wer online ist.

www.spraydate.net

Wer ist King im Blödel-Quiz?

Spielshow mit krassen Fragen

Wal-Halla oder Flasch-Halla, das ist hier die Frage. In den einen Bereich dürfen sich die Checker des Quiz-Spiels „Hans-das-Spiel" eintragen. Wer nichts weiß, kommt zu den Flaschen. Die Fragen grasen alles ab, was es an Ungewöhnlichem in der Unterhaltungsbranche gibt. Wie heißt etwa die dümmste Schauspielerin Deutschlands? Falsche Antworten erhalten bissige Kommentare vom Showmaster.

www.hans-das-spiel.de



Für falsche Antworten gibt es Minuspunkte

Pizza Wahnsinn

Der ultimative Test für Pizza-Fans



Hilfe bei der Pizza-Auswahl: der Optimizer

Margherita, Salami oder doch lieber Funghi? Und schmeckt die von Alberto besser als die von Wagner? Das Team der Webseite *www.pizzatest.de* wollte es wissen und testete alles, was an Tiefkühlpizzen zu haben war. Natürlich kannst Du auch eigene Testberichte hinzufügen. Unentschlossenen hilft der Optimizer. Gib ein, was die Pizza kosten darf und was drauf sein soll, und Du erhältst passende Ergebnisse.

www.pizzatest.de

Pikachus letzte Stunde

Keine Chance für das kleine Monster

Was wolltest Du schon immer mal zerstören? Die Macher der Seite *www.mustbedestroyed.com* nehmen gerne Anregungen entgegen. Zur Zeit hoch im Kurs steht das knuddelige Pokémon Pikachu. Über zehn kurze Videos zeigen kreative Arten, den kleinen Freund um die Ecke zu bringen. Auf ein Brett nageln, kochen oder köpfen – was darf's sein? Fans, don't panic: Es handelt sich nur um ein Stofftier. Der Game-Boy-Held lebt weiter.

www.mustbedestroyed.com





Das Paradies ist irgendwo da draußen: Richard (r.) hat eine Karte mit dem legendären Strand „The Beach“



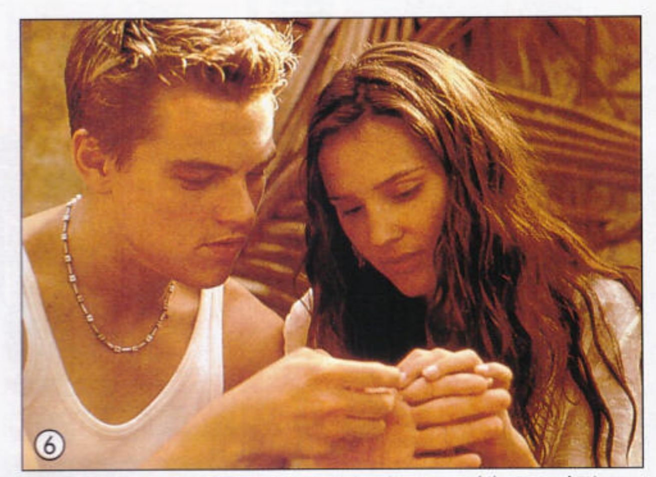
Das Aussteigerparadies liegt auf einer abgelegenen Insel: Françoise (l.), Richard und Etienne schwimmen durchs offene Meer



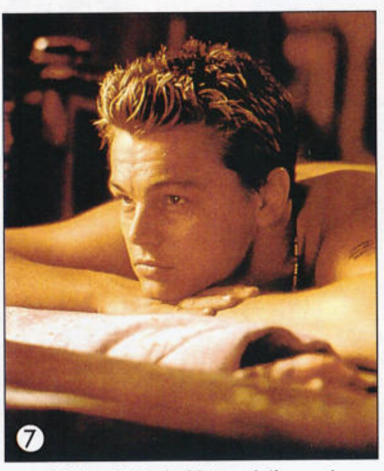
Auf der Insel angekommen, werden sie von Drog dealern verfolgt. Die mögen keine Fremden

Endlich am Ziel: Nach ein paar Zwischenfällen finden Richard und seine Freunde die geheim gehaltene Aussteigerkommune – und dürfen bleiben

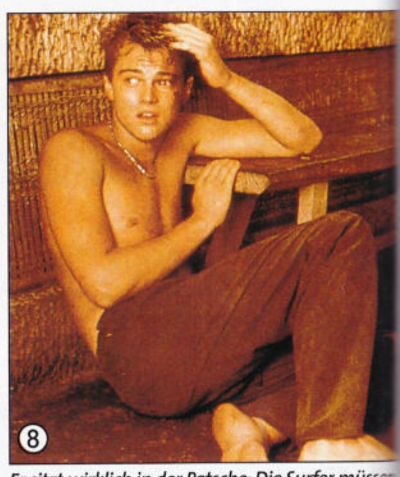
Was ist ein Paradies ohne eine schöne Frau? Gar nichts! Richard (r.) verliebt sich in die lebenslustige Französin Françoise (Virginie Ledoyen)



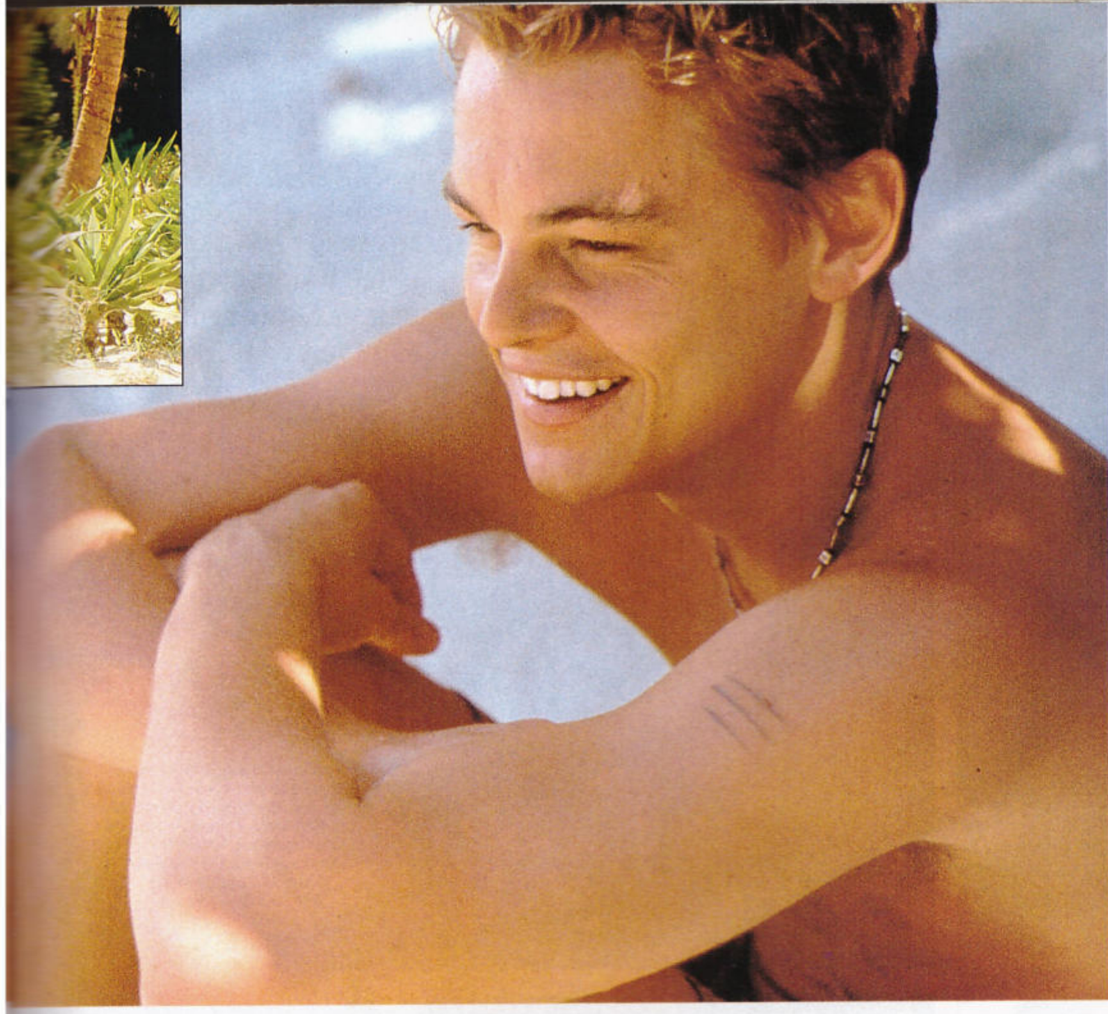
Die Idylle trügt. Françoise macht mit Richard rum – und ihr Freund Etienne rastet aus. Schlimmer noch: Fremde Surfer sind im Anmarsch...



...und Richard ist schuld. Er gab ihnen eine Lageplan-Kopie. Soll er den Verrat gestehen?



Er sitzt wirklich in der Patsche: Die Surfer müsse verschwinden, und die Kopie muss her...



The Beach

Leonardo is back! Als Rucksacktourist sucht er auf einer thailändischen Insel das Paradies – und findet die Hölle: skrupellose Aussteiger, schießwütige Drogenhändler und angriffslustige Haie.

Das Leben kann so öde sein: Jeden Tag im selben Internet-Café abhängen, die immer gleichen Ballerspiele runterladen – der Kick bleibt irgendwann aus. Das muss sich ändern. Schleunigst. Richard (Leonardo DiCaprio in seiner ersten großen Rolle seit „Titanic“) will endlich echte Abenteuer erleben statt virtuellem Rambazamba.

Er packt seinen Rucksack und fliegt nach Bangkok, wo er Etienne und Françoise kennen lernt und einen Freak (Bond-Gegenspieler Robert Carlyle), der ihm von einem streng geheimen Paradies erzählt. Auf einer abgeschiedenen Insel gibt es Dope bis zum Abwinken, den ultimativen Strand „The Beach“ und eine exotische Kommune.

Der Typ ist am nächsten Tag tot, an Richards Tür hängt ein Lageplan. Gemeinsam mit dem französischen Pärchen macht sich Richard auf, das Paradies zu finden – und landet in der Hölle. Sicher, die Insel ist ein tropischer Traum. Aber sie wird von schwer bewaffneten Drogendealern bewacht, die von ungebetenen Besuchern nichts halten. Gottlob gibt es noch eine WG, die sich mit den Killern arrangiert hat. Dazu schneeweißer Strand und superblaues Wasser. Einfach paradiesisch. Manchmal jedoch tückisch! Ein Hai greift zwei Kommunarden an. Einer stirbt, der andere ist schwer verletzt. Seine Schreie stören die eingeschworene Gemeinschaft. Der Mann kommt ab in den Wald – zum Sterben. Und er wird nicht der Letzte sein...

Regisseur Danny Boyle („Trainspotting“) erzählt eine bitterböse Geschichte, in der es um die Sehnsucht der Menschen nach dem Paradies auf Erden geht. Doch jedes Paradies hat seinen Preis. Und der ist für Leonardo DiCaprio und Co. extrem hoch. Zu hoch. Ein ambitionierter Abenteuer-Film mit einigen kleinen Durchhängern!

Text: Angelika Buscha

Action 2	Spannung 3	Anspruch 2
The Beach Abenteuer/USA		
Start: 17.2.	ab 12 Jahre beantr.	
http://www.thebeach-derfilm.de/		
Darsteller: Leonardo DiCaprio, Virginie Ledoyen, Robert Carlyle, Guillaume Canet		
Zivilisationsgestörter Touri will endlich mal was Reales erleben – und geht dabei fast drauf	2	



9

...denn Kommunen-Chefin Sal (Tilda Swinton) meint es ernst: Das Geheimnis der Insel ist absolut heilig. Ganz egal, wer dafür draufgeht



Der „Titanic“-Star erneut als Wasserratte



Sleepy Hollow

Gruselige Hetzjagd um einen todbringenden Reiter, der die Köpfe seiner Opfer sammelt wie Trophäen.



① *Die Bürger von Sleepy Hollow leben in Angst und Schrecken. Drei Leichen wurden gefunden – allesamt ohne Kopf*

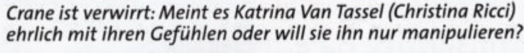


② *Der Gendarm Ichabod Crane (Johnny Depp, M.) lässt den Sarg öffnen, um eines der Mordopfer, eine Frau, zu obduzieren*



③ *Resultat der Untersuchung: Die Ermordete war schwanger*

④ *Die einheimische Lady Van Tassel spielt ein zwielichtiges Spiel*



⑤ *Crane ist verwirrt: Meint es Katrina Van Tassel (Christina Ricci) ehrlich mit ihren Gefühlen oder will sie ihn nur manipulieren?*

Der junge New Yorker Gendarm Ichabod Crane (Johnny Depp in seinem bislang populärsten Film) wird in das Provinzkaff Sleepy Hollow geschickt, um bestialische Verbrechen aufzuklären. Die Einwohner überfallen ihn mit Horrorgeschichten über einen kopflosen Reiter. Dessen Geist soll angeblich für die Ermordung dreier Menschen verantwortlich sein. Crane hält das Ganze für abergläubisches Geschwätz. Doch warum, um Himmels willen, lässt der irre Killer die Köpfe seiner Opfer verschwinden?

Als er schließlich das Versteck des Psychopathen aufspürt, kommt Crane auch hinter das Geheimnis von Sleepy Hollow – dessen Bewohner wissen nämlich weit mehr über die gruseligen Vorgänge, als sie zugeben, allen voran die mysteriöse Lady Van Tassel (Miranda Richardson) und ihre Stieftochter Katrina (toll wie immer: Christina Ricci).

Regisseur Tim Burton hat sich von seinem Film „Mars Attacks", der an der Kinokasse floppte, bestens erholt. Der Exzentriker entfacht einen gewaltigen Bildersturm des Schreckens: kein Meisterwerk, aber eine flotte Mixtur aus Gothic-Horror, Fantasy und Romantik.



⑥ *Endlich! Der New Yorker Gendarm hat das Versteck des mörderischen Reiters aufgespürt...*



⑦ *...doch der Killer gibt sich nicht kampflos geschlagen. Mit stahlharter Klinge reitet er Attacke gegen den verschreckten Crane – dessen Kopf ist in höchster Gefahr...*





Text: Rainer Fellmann



Chief Elgin *(Ice Cube) hat den Lageplan beschafft*

Major Archie Gates *(George Clooney): Er leitet die Schatzsuche*

Sergeant Troy Barlow *(Mark Wahlberg) assistiert*

Three Kings

Klauen statt kämpfen: Drei GI-Glücksritter schnappen sich Saddam Husseins Goldreserven.

Siegerstimmung in der arabischen Wüste. Die US-Soldaten feiern das Ende des Golfkriegs. Major Archie Gates (ultralässige Performance von George Clooney) kommt aber erst so richtig in Party-Laune, als er erfährt, dass ein riesiger Goldschatz in der Nähe des Quartiers versteckt sein soll.

Mit Hilfe eines Lageplans bricht ein Army-Quartett in Hochstimmung Richtung irakische Grenze auf: Gates selbst, Barlow (der Ex-Popstar Marky Mark alias Mark Wahlberg), Elgin (Rapper Ice Cube) und Vig (Spike Jonze).

Nach einigen Irrwegen finden sie die millionenschweren Barren tatsächlich. Als jedoch die Frau eines Aufständischen von irakischen Militärs erschossen wird, wandelt sich das Ziel der Glücksritter radikal. Unter Einsatz ihres Lebens helfen die GIs den Rebellen bei der Flucht.

Regisseur David O. Russell („Flirting with Disaster") hat sich nicht damit begnügt, ein simples Action-Feuerwerk abzufackeln. Stattdessen balanciert er die Gräuel des Krieges mit schwarzem Humor, extravaganten Kamerafahrten und Abenteuer-Flair aus. Spannend, intelligent, innovativ.

Text: Rainer Fellmann





① *Die US-Soldaten Elgin, Barlow und Vig (v. r.) begutachten einen Lageplan, auf dem ein Goldschatz eingezeichnet ist*



② *Währenddessen ist Major Gates vollauf damit beschäftigt, die neugierige Journalistin Adriana Cruz (Nora Dunn) abzuschütteln*



③ *Mit einem Jeep brettern die Glücksritter in Richtung irakische Grenze. Die Goldbarren liegen in einem Dorf in der Nähe*



④ *Am Ziel ihrer Träume: Die desertierten US-Soldaten fühlen sich beim Anblick der Schatztruhen wie drei Könige...*



⑤ *...doch die Freude währt nur kurz. Auf dem Rückweg gerät das räuberische Trio in eine Schießerei zwischen Iranern und Irakern*



Der verletzte Troy rennt um sein Leben

Die wichtigsten Filme des Monats

The Green Mile

Paul Edgecomb (Tom Hanks) leitet den Todestrakt einer Strafanstalt

John Coffey (Mitte) wird zum Elektrischen Stuhl geführt

Der sadistisch veranlagte Wärter Percy Wetmore (l.) ist bei Kollegen...

...und Gefängnisinsassen („Wild Bill" Wharton, r.) gleichermaßen verhasst

Beklemmend und berührend: Tom Hanks als Gefängniswärter für Todeskandidaten. Nach einem Buch von Stephen King.

Sie alle warten hier auf ihren letzten Gang die „grüne Meile" hinunter – einen mit blassgrünem Linoleum ausgelegten Flur, über den die Todeskandidaten der Strafanstalt „Cold Mountain" von ihren Zellen zum Hinrichtungsraum geführt werden.

Für Gefängniswärter Paul Edgecomb (glänzt durch Zurückhaltung: Tom Hanks) ist es eine fast alltägliche Situation. Bis eines Tages der Hüne John Coffey (Michael Clarke Duncan) eingeliefert wird. Der sanfte Riese macht so gar nicht den Eindruck eines Mörders. Und er besitzt übernatürliche Kräfte. Edgecomb beginnt zu recherchieren...

Horrorspezialist Stephen King zählt „The Green Mile" zu seinen eher seltsamen Storys. Seltsam wohl deshalb, weil nicht Schockierendes im Vordergrund steht, sondern menschliches Handeln in extremen Situationen. Die Darsteller (etwa Doug Hutchison als Wetmore) sind durchweg erstklassig.



KINO TOP 5

Jim sieht nur ein Ziel: Sex ohne Ende!

1 American Pie
MIT JASON BIGGS
Verschärfte Rumkrieg-Methoden von vier High-School-Jungs.

2 The Sixth Sense
MIT BRUCE WILLIS
Der Abräumer des vorigen Jahres in den USA – und jetzt bei uns.

3 Stigmata
MIT PATRICIA ARQUETTE
Dämonischer Tanz: Attraktive Friseuse kommt in Teufels Küche.

4 Die Welt ist nicht genug
MIT PIERCE BROSNAN
Brosnans dritter Bond-Film ist zugleich sein erfolgreichster.

5 Tarzan
SPRECHER: MAX FELDER U.A.
Der konditionsstarke Lendenschurzträger düst seit zehn Wochen durch die Kino-Charts.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Mr. Ripley (r.) gefällt Euch? Dann lest die Romanvorlage von Patricia Highsmith. Wir verlosen 5 x das Buch sowie 5 Soundtracks. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 22.3.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

The Million Dollar Hotel

Mel-Gibson-Fans, aufgepasst! Dies ist kein normaler Mordfall.

Der Name des Hotels: ein Witz. Das Etablissement ist in einem ebenso desolaten Zustand wie seine Gäste – Künstler oder Underdogs allesamt. Von Reichtum also keine Spur.

Ausgerechnet in diesem Milieu wartet auf den FBI-Agenten Skinner (Mel Gibson) eine Leiche. Wie sich herausstellt, handelt es sich bei dem Toten um den Sohn eines Medienmoguls. Für Skinner lautet die Frage: Mord oder Selbstmord? Doch je weiter seine Nachforschungen voranschreiten, desto mehr verschwimmen die Grenzen zwischen Täter und Opfer. Wer verrückt ist und wer normal, das weiß auch der Cop bald nicht mehr.

In seiner 20. Regiearbeit erzählt Wim Wenders („Buena Vista Social Club") eine betörend wehmütige Geschichte von Verrat und Liebe, untermalt mit tollen neuen Songs von U2.


Polizist Skinner (Mel Gibson) beobachtet...


...seine Hauptverdächtigen: Eloise, Tom Tom

Action 3 Spannung 2 Anspruch 1
The Million Dollar Hotel
Krimi/USA
Start: 10.2
ab 12 Jahre beantr.
www.milliondollarhotel.de
Ein skurriler Mordfall in einem trostlosen Hotel wird von einem verwirrten Cop gelöst
2

Der talentierte Mr. Ripley

Smarter Schmarotzer entdeckt seine kriminelle Ader.

Tom Ripley (grandios: Matt Damon) passt sich jeder Lebenssituation geschickt an. Als sein Traum vom luxuriösen Jet-Set-Leben in greifbare Nähe rückt, verliert der talentierte Schmarotzer jegliche Skrupel:

Der reiche Schiffskonstrukteur Mr. Greenleaf (James Rebhorn) bittet Tom nämlich, nach Italien zu reisen, um seinen Sohn Dickie (smart: Jude Law) zur Rückkehr nach Amerika zu überreden. Doch Dickie will ebenso wenig arbeiten wie Tom. Stattdessen zelebrieren die zwei mit Dickies Freundin Marge (Gwyneth Paltrow) La Dolce Vita, das süße Leben. Bis es zwischen den beiden ungleichen Männern zu einem tödlichen Streit kommt...

Vorsicht, dieser harmlos startende Film ist tückisch. Denn er zeigt die kriminellen Abgründe, die in einem unauffälligen Jedermann schlummern.



Marge liebt den Lebenskünstler Dickie...

...dessen Jazz-Künste Ripley (l.) begeistern



The Hurricane

K.o. auf der ganzen Linie? 19 Jahre unschuldig im Knast.

Bob Dylans Song „Hurricane" zählt zu den Klassikern des berühmten Sängers und Songwriters und ist eine Hommage an den farbigen Profi-Boxer Rubin „Hurricane" Carter.

Der Mittelgewichtler boxte sich in den sechziger Jahren zum Champion hoch. Seine Karriere nahm jedoch ein abruptes Ende, als ihn die amerikanische Justiz lebenslang hinter Gitter brachte – für einen dreifachen Mord, den er nicht begangen hatte. Als auch das Revisionsverfahren scheiterte, gab Carter sich und seine Familie auf.


„Hurricane" träumt vom Champion-Titel


Unvermittelt wird der Boxer ein Justizopfer

Erst in der Achtzigern gelang es Freunden, den verbitterten Mann auf seinen härtesten Kampf vorzubereiten: den Kampf für Gerechtigkeit.

Ein grandioses Drama über Rassismus, Ungerechtigkeit und Überleben mit einem atemberaubenden Denzel Washington („Der Knochenjäger").



Der 200-Jahre-Mann

Roboter sind die besseren Menschen – meint Robin Williams.

Familie Martin führt ein gediegenes Leben fernab großstädtischer Hektik. Was fehlt, ist ein Butler, der das riesige Anwesen in Ordnung hält. Da dieser Film in naher Zukunft spielt, stellt der Hausherr (Sam Neill) keinen Menschen ein, sondern Andrew (Robin Williams), einen mit menschlichen Zügen ausgestatteten Roboter.

Und dieser unterwürfige Blechkasten leistet auch treue Dienste, ungefähr 70 Jahre lang. Dann wird in ihm der Drang nach Freiheit zu groß. Andrew setzt alles daran, ein Erdenwurm


Roboter Andrew (r.) möchte doch lieber...


...ein Mensch (l.) aus Fleisch und Blut sein

zu werden. Problematisch ist nur, dass er als Maschine unsterblich ist und die Menschen, die er liebt, überlebt.

Chris Columbus und Robin Williams, das Erfolgsduo von „Mrs. Doubtfire", hat sich mit dieser rührseligen Fantasy-Tragikomödie leider verhoben: zweieinhalb Stunden Kitsch.



Kaliber Deluxe

Zwei Gangsterbanden kommen sich bei der Arbeit in die Quere.

Planung ist die halbe Miete. Zumindest für Rollstuhlfahrer Ed, (Jürgen Hentsch), der mit zwei Kumpanen einen Raubüberfall vorbereitet. Die begehrten Moneten liegen in einem Wettbüro. Doch ausgerechnet dort befindet sich zur Tatzeit Unterweltboss Honcek (bösartig: Dieter Pfaff) mit einem prall gefüllten Geldkoffer. Nach einer wüsten Schießerei dampfen Eds Partner mit der Kohle ab. Sie flüchten in einen gemieteten Bungalow, in dem sich Dean (Marek Harloff), der junge Verwalter, gerade


Bela B (l.) ballert diesmal nicht auf Lara...


...sondern auf den Zeugen eines Massakers

von einer Liebesnacht erholt. Um seinen Hals zu retten, spielt Dean die Gangsterbanden gegeneinander aus.

Nicht kleckern, sondern klotzen, dachte sich wohl Regisseur Thomas Roth, als er diese augenzwinkernde Mixtur aus „Fargo" und „Reservoir Dogs" inszenierte: hart, aber herzlich.

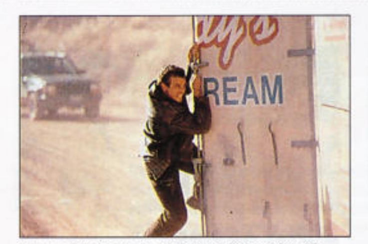


Der Chill-Faktor

In letzter Sekunde: Chaos-Duo vereitelt Giftgas-Katastrophe.

Mit „Elvis" ist nicht der King of Rock'n'Roll gemeint, sondern ein Kampfstoff, der bei einem Test im Südpazifik 18 Menschen das Leben kostet. Doch statt des verantwortlichen Wissenschaftlers Dr. Long (David Paymer) wandert Major Brynner (Peter Firth) in den Knast.

Zehn Jahre später sinnt der unfreiwillige Sündenbock auf Rache: Er will „Elvis" in seinen Besitz bringen und meistbietend verkaufen. Dabei stehen ihm jedoch die beiden sympathischen Loser Tom (Skeet Ulrich) und


Tom will einen chemischen Kampfstoff...


...mithilfe von Arlo (l.) in Sicherheit bringen

Arlo (Cuba Gooding Jr., Oscar-Preisträger für „Jerry Maguire") im Weg. Die beiden sollen im Auftrag von Dr. Long die hitzeempfindliche Substanz nach Fort Magruder schaffen.

Diese Produktion liefert Hollywood-Action von der Stange. Dementsprechend hoch ist der Schnarch-Faktor.



OSCAR-KLATSCH

Am 23. März 2000 ist es endlich so weit. Los Angeles steht wegen der Oscar-Verleihung wieder mal Kopf. Und wie jedes Jahr brodelt die Gerüchteküche am Hollywood-Boulevard, wer denn wohl diesmal die heiß begehrten Trophäen auf dem Kaminsims seiner Nobelvilla parken wird. Hier die Top-Favoriten der Jury:

Haley Joel Osment

www.kidactors.com/haley/haley.html



Publikum und Kritiker sind sich einig: „The Sixth Sense" war der Überflieger des vergangenen Jahres. Wegen der Story, wegen Bruce Willis, aber vor allem wegen der sensationellen Darstellung des Jungstars Haley Joel Osment. „Ich kann Tote sehen" – dieser Satz hat schon jetzt Filmgeschichte geschrieben.

Sigourney Weaver

www.uni-c.dtu.dk/~unikcm/Sigourney/



Bereits vor seinem US-Start galt das Drama „A Map Of The World" als Oscar-Anwärter. Insider munkelten von einer großartigen Leistung von Sigourney Weaver („Alien"). Bei uns ist die Darstellerin erst mit der „Star Trek"-Parodie „Galaxy Quest" zu sehen (ab 13. April im Kino).

Warren Beatty

www.geocities.com/hollywood/9766/beatty.html

Außer Konkurrenz startet Hollywood-Altmeister Warren Beatty. Der Regisseur und Schauspieler wird für sein Lebenswerk mit einem Oscar bedacht. Sein jüngster Film, die Polit-Satire „Bulworth", war jedoch ein kommerzieller Flop. Ehefrau Annette Bening ist indes mit „American Beauty" auf rasantem Erfolgskurs.

Kevin Spacey

www.moviething.com/bios/kevinspacey/



Bei der obligatorischen Oscar-Frage „Who's Hot?" fällt dieses Jahr unweigerlich der Name Kevin Spacey. Seine Rolle in der bissigen Society-Komödie „American Beauty" verschafft ihm allerbeste Voraussetzungen, um kräftig zu punkten. Der Film bekam schon drei Golden Globes.

Hilary Swank

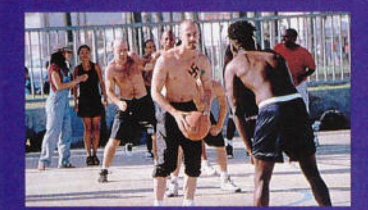
www.hilaryswank.com/



In Deutschland ist die attraktive Schauspielerin (noch!) nahezu unbekannt. In den USA dagegen beeindruckte Hilary Swank die Oscar-Jury durch ihre authentische Darstellung des Jungen Brandon Teena im Drama „Boys Don't Cry" (seit 3. Februar in den Kinos).

Die wichtigsten Videos im Februar/März

DVDs



American History X

Drama • ab Anfang März

Dieser Film wirkt wie ein Schlag in den Magen: Regisseur Tony Kaye zeigt am Schicksal von Derek (eindringlich: Edward Norton) die ewige Verführungskraft des Rechtsradikalismus. Extras: englische Untertitel, Original-Trailer, neue Szenen. 2



Die Thomas Crown Affäre

Thriller • ab Ende März

Sehr elegantes Remake des Steve-McQueen-Klassikers von 1967. Diesmal mopst 007-Darsteller Pierce Brosnan sündhaft teure Kunstwerke rein zum Zeitvertreib. Extras: Kino-Trailer, Making Of, Musikvideo von Sting, Dokumentation (30 Minuten). 2



Rush Hour

Action • ab Ende März

Klamaukige Action-Komödie, in der Jackie Chan mit einem schwarzen Chaoten-Cop einen Entführungsfall lösen muss. Wie gewohnt mit allerhand akrobatischen Bravournummern. Die vorliegende Deluxe-Edition enthält 71 Minuten Bonusmaterial. 3

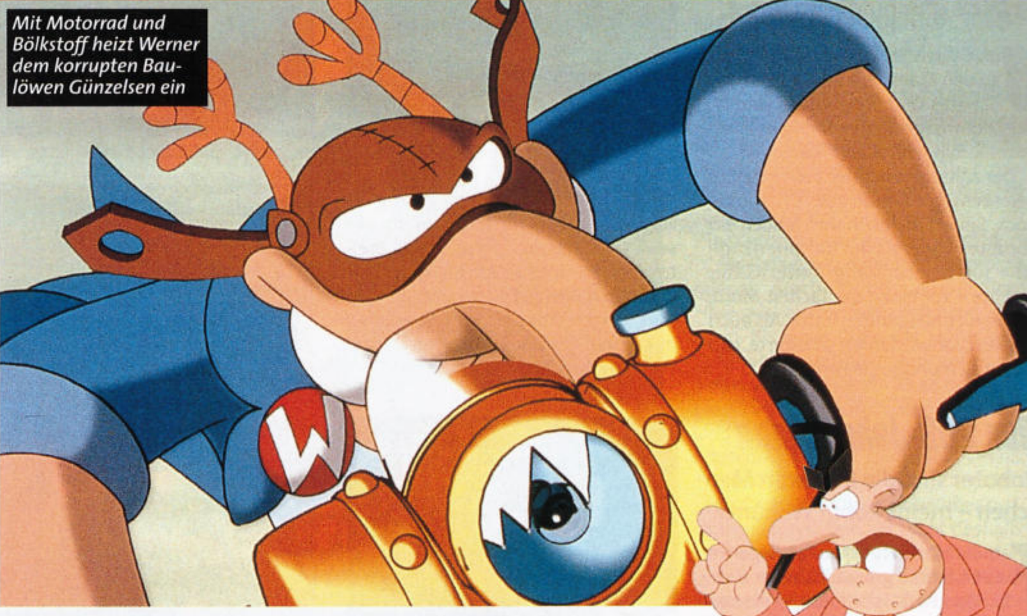
VIDEO TOP 5
VERLEIH



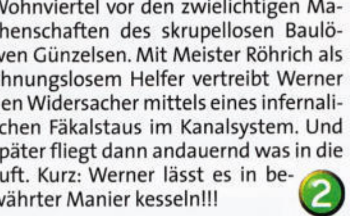
1. **Notting Hill** – MIT JULIA ROBERTS
2. **Die Mumie** – MIT BRENDAN FRASER
3. **Matrix** – MIT KEANU REEVES
4. **Der Legionär** – MIT JEAN-CLAUDE VAN DAMME
5. **Eine wie keine** – MIT RACHEL LEIGH COOK



Neu im Verleih



Mit Motorrad und Bölkstoff heizt Werner dem korrupten Baulöwen Günzelsen ein



Werner – volles Rooäää!!!

Comic • ab 6 Jahre • ab Mitte März

Egal was kommt – drei Dinge sind für Werner unverzichtbar: literweise Bölkstoff, seine zweirädrige Horex und drei Ausrufezeichen hinter jedem Filmtitel. Denn wo Werner und seine Kumpels auflaufen, ist der Wahnsinn nicht weit. Im dritten (!!!) Leinwandspektakel verteidigt der Chaos-Clan ein bedrohtes Wohnviertel vor den zwielichtigen Machenschaften des skrupellosen Baulöwen Günzelsen. Mit Meister Röhrich als ahnungslosem Helfer vertreibt Werner den Widersacher mittels eines infernalischen Fäkalstaus im Kanalsystem. Und später fliegt dann andauernd was in die Luft. Kurz: Werner lässt es in bewährter Manier kesseln!!! 2



Günzelsen: ein Bauherr der übelsten Sorte



Die vollständigen Abenteuer des jungen Indiana Jones

Abenteuer • ab 6 Jahre • ab Mitte Februar

Bis Ende des Jahres werden sämtliche Abenteuer des jungen Indy auf Video veröffentlicht. Hier die drei ersten Folgen in Spielfilmlänge: Indy und Remy kämpfen in Ostafrika gegen die Deutschen. 3



Stargate Kommando SG-1

Sci-Fi • ab 12 Jahre • ab Anfang März

Die „Sternentor"-Trips nach Motiven des Kinohits „Stargate" sind ein echter Renner. In Folge 29 (ab 9. März) macht der Außerirdische Apophis Ärger. In Folge 30 (ab 23. März) bittet Tollaner Narim das SG-1-Team um Hilfe in einem Rechtsstreit. 3



Die Braut, die sich nicht traut

Komödie • ab 6 Jahre • ab Mitte März

Julia Roberts macht aus ihrer Unentschlossenheit vor dem Altar einen Sport. Fünfmal schon ist sie ausgebüxt. Dann kommt Zeitungsmann Richard Gere daher... Ein Hollywood-Märchen. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. 2

Neu im Verkauf



Die Mumie

Horror • ab 12 Jahre • ab Mitte Februar

Ein mumifizierter und frevelhafter Hohepriester wird von Archäologen versehentlich zu neuem Leben erweckt. Visuell perfektes Horrorspektakel mit „Indiana Jones"-Anleihen, das darüber hinaus einen ironischen Unterton pflegt. 2



Patch Adams

Komödie • ab 6 Jahre • ab Ende Februar

Lachen ist die beste Medizin, lautet das Motto des Medizinstudenten Adams, der Professoren mit unkonventionellen Behandlungsmethoden schockt. Eine wahre Geschichte! Ein wenig rührselig, aber mit fulminantem Happy End. 2



8mm – Acht Millimeter

Thriller • ab 16 Jahre • ab Mitte März

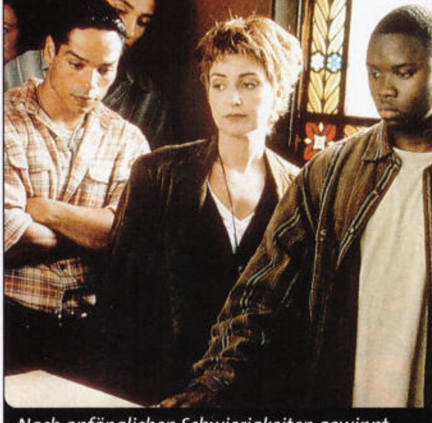
Ein Privatdetektiv erhält den Auftrag, zu ermitteln, ob ein 8mm-Film, in dem ein Mädchen zu Tode gefoltert wird, Fiktion oder echt ist. Knallharter Selbstjustiz-Thriller mit Nicolas Cage in einer Rolle als besessener Moralapostel. 2

Text: Rainer Fellmann · Charts: MediaControl

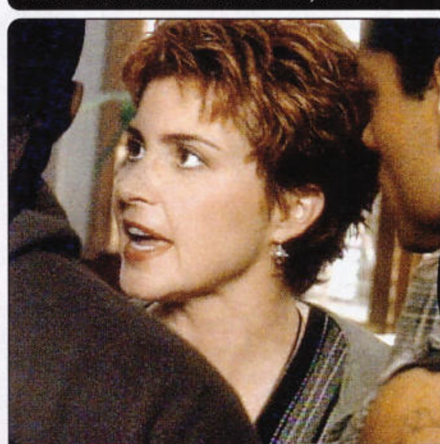
Die Chaos-Penne



Gewagt: Die neue Lehrerin heuert einen beliebten Kriminellen (Coolio, M.) als Gastredner an



Nach anfänglichen Schwierigkeiten gewinnt Louanne das Vertrauen der Schüler, doch...

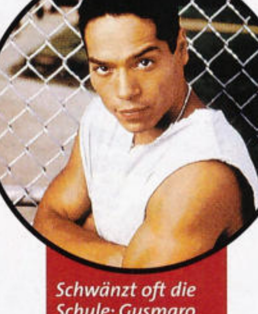


...dann das: Die energische Paukerin stellt Cornelius (l.) wegen eines Überfalls zur Rede



Brenzlig: Louanne kann nur mit Mühe verhindern, dass sich zwei Schülerinnen prügeln

Die Hauptdarsteller



Schwänzt oft die Schule: Gusmaro

Hat Zoff mit den Bullen: Cornelius



Die kindliche Callie ist schon Mutter

Haben ein kumpelhaftes Verhältnis: Louanne und ihre jugendlichen Schüler

Dangerous
Täglicher Klassen

Pauken in den USA



Der Schulspind als Kontaktbörse – darauf ist in Deutschland leider noch keiner gekommen


1. Die High School dauert zwölf Jahre und hat vier Stufen: Freshman, Sophomores, Juniors, Seniors. Danach: College.


2. Unterrichtszeit: 8.00 bis 11.30 und 12.30 bis 15.30 Uhr. Viele Kids betreiben anschließend in Schulmannschaften Leistungssport.


3. Niedrige Allgemeinbildung. Fächer wie Physik oder Chemie werden nur ein Jahr unterrichtet. Danach sind sie freiwillig.


4. Leistung wird gefördert – durch öffentliche Ehrungen, Sachpreise oder Stipendien in Höhe bis zu 30.000 Dollar.


5. Die meisten Schulen verfügen über eine eigene Webseite. Pro Klassenzimmer gibt es durchschnittlich vier Computer.

Minds
...kampf

Drogen und Gewalt bestimmen den Alltag der Parkmont High School. Bis Paukerin Louanne Johnson auftaucht. TV-Serie nach dem Leinwand-Hit mit Michelle Pfeiffer.

Pauken in Deutschland

„Unser Lehrer Doktor Specht": Das deutsche TV-Klassenzimmer hat den Charme einer Amtsstube


Die Hauptschule dauert neun Jahre, die Realschule zehn Jahre, und wer Abitur machen will, muss 13 Jahre büffeln.


Unterrichtszeit ist in der Regel von etwa 8.00 bis 12.30 Uhr. Sportliche Aktivitäten werden kaum gefördert.


Hohe Allgemeinbildung. Pflichtunterricht in sämtlichen wichtigen Fächern. Absoluter Vorteil für Austauschschüler.


Mäßige Unterstützung durch die Lehrkräfte. Das Motto: Wer weiterkommen will, muss sich selbst drum kümmern.


Die Computer-Lage an deutschen Schulen ist streckenweise eine Katastrophe – vom Thema Internet gar nicht zu reden.

Der Produzent


Jerry Bruckheimer

Der Drahtzieher im Action-Genre

Die wenigsten kennen sein Gesicht, aber die meisten kennen seine Filme: Neben „The Rock" und „Top Gun" gehen weitere 30 Hollywood-Produktionen auf das Konto des 45-jährigen Amerikaners, darunter „Der Staatsfeind Nr. 1", „Armageddon" oder eben „Dangerous Minds". Es lag also nahe, dass der Action-Spezialist auch die gleichnamige Serie produzierte.

The Rock (1996)


Explosives Spektakel mit Sean Connery (l.) und Nicolas Cage

Top Gun (1986)


Die Rolle zum Erfolg: Tom Cruise als Elite-Jetpilot Maverick



MO – FR
DANGEROUS MINDS
SHOWVIEW: 16-33-42 (22.2.)

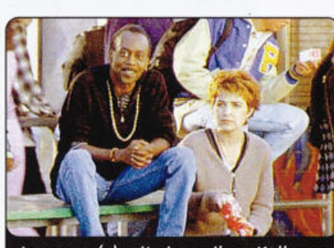
Louanne Johnson (Annie Potts, bekannt aus „Ghostbusters") ist die neue Englischlehrerin an der Parkmont High School. Drogen, Gewalt und Verbrechen bestimmen dort das Geschehen. Bevor es also an den Lehrplan geht, muss sich die couragierte Lehrerin bei der Schülerschaft erst einmal Respekt verschaffen. Denn die hat massive Probleme mit dem harten Alltag auf der Straße.

Da ist etwa Callie Timmons (Tamala Jones), die mit ihren 15 Jahren bereits ein Leben zwischen Schule, Arbeit und ihrer Tochter Taisha organisieren muss. Oder Gang-Mitglied Gusmaro Lopez


Gusmaro wird von seiner Lehrerin ermutigt, aus der Gang auszusteigen

(Greg Serano), der die Schule schwänzt, weil sein Vater ihn zur Gartenarbeit verdonnert. Oder Cornelius Hawkins (Vicellous Reon Shannon), ein verschlossener junger Mann, der wegen Überfalls in der Schule verhaftet wird. **Doch mit ihren unkonventionellen Methoden gelingt es der ehemaligen Marine-Soldatin, das Vertrauen des wilden Haufens zu gewinnen.**

In der ersten Folge „Start ins Ungewisse" (22. Februar) organisiert Louanne eine Spendenaktion, damit Callie für ihre Tochter einen Platz in der Kindertagesstätte finanzieren


Louanne (r.) mit einem ihrer Kollegen beim Basketball-Spiel ihrer Klasse

kann. Im Lehrerkollegium stößt die smarte Paukerin damit allerdings auf Misstrauen und Ablehnung. Erst als die Schuldirektorin Mrs. Bardales (Jenny Gago) mit 500 Dollar den Anfang macht, löst sich allmählich die Skepsis.

Wie der Kino-Blockbuster „Dangerous Minds" (mit Michelle Pfeiffer in der Hauptrolle) beruht auch die 17-teilige Serie auf einem Erlebnisbericht: „My Posse don't do homework" von der echten Marine-Soldatin und Lehrerin LouAnne Johnson. Und auch Rapper Coolio, auf dessen Konto der Titelsong und Nummer-Eins-Hit „Gangsta's Paradise" geht, taucht in der Serie auf, als Ganove Mr. Thomas.

Während das Leinwand-Drama die sozialen und gesellschaftlichen Nöte der Schüler nur oberflächlich streift, geht die realitätsnahe und spannende Serien-Umsetzung in die Tiefe: **Bandenprobleme, Analphabetentum, sexueller Missbrauch, Familienstress... all diese Themen werden unterhaltsam, aber ernsthaft behandelt.** Vorbildlich und nachahmenswert: Einer Lehrerin sind die persönlichen Belange der Jugendlichen in ihrer Klasse wirklich wichtig. „Dangerous Minds" bringt das im Fernsehen glaubhaft rüber.

Rapper's Paradise: Coolio spielt den stadtbekannten Gangster Mr. Thomas

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (3), BRAVO-Archiv (1)

Knallhart und komisch: Die gefeierte Mafia-Saga heimste in den USA zwei Emmys und vier Golden Globes ein.

Die Familie

Carmela: Sie führt mit Tony seit 18 Jahren eine handfeste Mafiosi-Ehe

Livia: Die Mutter von Tony ist eine böse Intrigantin. Typisch Mafia



Meadow: Sie bringt gute Noten nach Haus und ist total sportbegeistert



Anthony Jr.: Ein trotziger Teenager, dessen einzige Religion Nintendo ist



SONNTAGS 22.30 ZDF
DIE SOPRANOS
SHOWVIEW: 439-1-884 (12.3.)

Die Familie und sein Clan halten den schwergewichtigen Mafioso ständig auf Trab

Tony Soprano (l., James Gandolfini): Vater, Ehemann, Sohn, Geschäftsmann und gefürchteter Mafiaboss

Preisgekrönte Mafia-Serie

Die Sopranos

Vor einem Jahr startete in den USA die 13-teilige Serie „Die Sopranos", präsentiert von dem kleinen Pay-TV-Sender HBO, ohne allzu viel Brimborium. Doch innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich die Mafia-Saga zum gefeierten TV-Ereignis. **Die Kritik bezeichnete die Serie als „das vielleicht größte Werk der amerikanischen Pop-Kultur des letzten Vierteljahrhunderts".** Selbst Vergleiche mit dem Kultfilm „Der Pate" wurden angestellt.

Doch Mamma mia, wer sind denn nun eigentlich die Sopranos? Im Mittelpunkt steht Mafiaboss Tony: übergewichtig, leicht reizbar, immer zum Schlag bereit, Mord inklusive. Auf der anderen Seite liebt er seine Familie, besonders die beiden Kinder. **Tony ermöglicht ihnen ein üppiges Leben in der Oberschicht – mit riesigem Haus, dicken Autos und Privatschule.**

Doch wie man bereits in der ersten Folge erfährt, steckt „Tony in der Krise". Die Mafia-Jobs gehen ihm zunehmend an die Nieren. Und der ansonsten harte Kerl schleicht heimlich zu einer Therapie, von der seine Mafiabrüder natürlich nichts wissen dürfen. Richtig, das klingt nach dem Kinoknüller „Reine Nervensache" (s. SCREENFUN 6/99). Aber das ist auch erst der Anfang. In Amerika ist bereits die dritte Staffel in Auftrag gegeben worden.

Dr. Jennifer Melfi (Lorraine Bracco) ist Tonys Therapeutin



Tony ist verwirrt – oder weshalb nimmt der Mafioso zum Fischen eine Knarre mit?

Der Clan

Onkel Junior: Der Mafia-Hase kümmert sich um den „Nachwuchs"

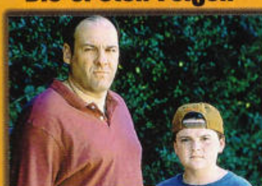
Neffe Christopher: Der Sohn von Carmelas Cousin ist ein Schlägertyp

Paulie Walnuts: In der Crew um Tony gehört er zum allerengsten Kreis

Big Pussy Bompensiero: Der Bursche liebt es, den „Paten" zu zitieren

Silvio Dante: Von klein auf ein dicker Freund von Tony. Sie teilen alles

Die ersten Folgen



Verwandte und andere Feinde

(19.3.) Ohne Tony geht nichts: Sohn Anthony Jr. braucht Unterstützung bei der Jagd nach den Dieben, die das Auto seines Lehrers geklaut haben. Mutter Livia verweigert eine Haushaltshilfe.



Der Deal

(26.3.) Chris soll für Tonys Tochter Meadow Speed besorgen. Damit will sie sich auf die Schulprüfungen vorbereiten. Derweil hat der Mafiaboss Stress mit einem Geschäftspartner.



Tonys Schachzug

(2.4.) Tony will mehr über das Leben seiner Psychiaterin Dr. Melfi herausfinden. Sein Sohn Anthony Jr. checkt inzwischen, dass sein alter Herr zur Mafia gehört. Und Chris wird ordentlich vermöbelt.



College

(9.4.) Tony fährt mit seiner Tochter Meadow nach Maine, um sich Colleges anzusehen. Auf der Fahrt trifft er einen alten Bekannten, mit dem er noch eine Rechnung zu begleichen hat.



Pax Soprana

(16.4.) Onkel Junior wird endlich der Mafia-Chef von New Jersey. Und macht dabei alle total verrückt. Bei der Feier zu Ehren des neuen Oberhaupts sind auch Mitarbeiter des FBI anwesend.

Ärzte-Action

Ärzte sind auch nur Menschen: die qualmenden Helden und Front-Frauen des Berliner Klinik-Alltags

Klinikum Berlin Mitte

Leben in Bereitschaft

Am Puls der Patienten, im Herzen Berlins. Die deutsche Antwort auf „Emergency Room".

Ärzte in vollem Einsatz: Claudia Jungblut (l.) und Karim Busch (M.)

Promi-Patienten im Klinikum: Nadja Ab del Farrag (l.) und Dolly Buster

21.15 PRO 7
DIENSTAGS, AB 22. FEBRUAR
KLINIKUM BERLIN MITTE
SHOWVIEW: 615-7-822 (22.2.)

Oh, nein – bitte nicht noch eine deutsche Krankenhaus-Serie, werden sicher einige von Euch aufheulen. Schließlich haben alle TV-Sender eine regelrechte Invasion von Weißkitteln auf die Mattscheibe losgelassen. Doch statt Dramatik, rasanter Schnitte und glaubwürdiger Darsteller gab's meist Biederes à la „Schwarzwaldklinik".

Das „Klinikum Berlin Mitte" dagegen verfügt über charismatisches Personal, das im Herzen Berlins operiert – und sozusagen den Puls der Zeit und des Patienten misst. **Im Mittelpunkt der 13 Folgen stehen aufstrebende Assistenzärzte und erfahrene Krankenschwestern, die den Ansprüchen im harten Klinik-Alltag der Millionenmetropole gerecht werden müssen.** „Emergency Room" lässt grüßen.

In der Serienstart-Folge „Hundstage" kommt es zwischen Assistenzärztin Claudia Jungblut (Anke Sevenich) und ihrer Tochter Luisa (Anna Bertheau) zu einem heftigen Streit. Kurz darauf gibt Rettungsarzt Karim (Boris Alijinovic) eine Notfallmeldung durch: Luisa hatte einen schweren Unfall. Per Helikopter wird sie in die Klinik geflogen...

Die ersten Folgen



Der Neue

(29.2.) Ein neuer Kollege wird vorgestellt: Daniel Thies (Peter Ketnath), Arzt im Praktikum. Der Neuling wird Claudia Jungblut (Anke Sevenich) unterstellt, die davon nicht begeistert ist.



Frauentag

(7.3.) Daniel (l.) leitet zum ersten Mal die Notaufnahme und ist ziemlich nervös. Als er dem Angehörigen einer Unfalltoten die Nachricht überbringt, macht er einen schweren Fehler...



Bekenntnisse

(14.3.) Andreas Hauff (Thomas B. Martin, M.) fällt es schwer, seinen stressigen Beruf mit dem Privatleben in Einklang zu bringen. Und dann platzt auch noch der Urlaub mit seiner Familie.



Prüfungen

(21.3.) Nervös sieht Claudia Jungblut dem Beginn eines Disziplinarverfahrens entgegen. Sie muss sich für den Tod eines Patienten rechtfertigen – und fürchtet dabei um ihre Zukunft.



Väter und Söhne

(28.3.) Daniel Thies steht vor einer schweren Entscheidung: Soll sein an Alzheimer erkrankter Vater nach einem schweren Verkehrsunfall künstlich am Leben erhalten werden?

Text: Rainer Fellmann



Top-Filme des Monats



20.15 VOX

FREITAG, 18. FEBRUAR
AUF DER SUCHE...
SHOWVIEW: 33-10-50

...nach dem goldenen Kind": Quasselstrippe Eddie Murphy rettet ein heiliges Kind vor dem Bösen. Nicht aus Überzeugung, sondern wegen 'ner Braut. Nur ist die 'ne Priesterin...



20.15 PRO 7

SAMSTAG, 19. FEBRUAR
DAS FÜNFTE ELEMENT
SHOWVIEW: 503-6-635

In diesem 90-Millionen-Dollar-Spektakel von Luc Besson („Johanna von Orléans") legt sich Action-Willis mit dem Universum an. Auch wegen 'ner Frau... Popcorn-Kino.



20.15 RTL

SONNTAG, 20. FEBRUAR
JACK
SHOWVIEW: 572-4-285

Jack altert viel schneller als normale Kinder. Deshalb passt er auch in keine Schulbank mehr. Paraderolle für Kindskopf Robin Williams („Der 200-Jahre-Mann", s. S. 113).



20.15 RTL

SONNTAG, 5. MÄRZ
DIE KAMMER
SHOWVIEW: 22-88-65

In der Grisham-Verfilmung kämpft ein junger Anwalt (Chris O'Donnell) um die Begnadigung eines Rassisten (klasse: Gene Hackman), der auch noch sein Großvater ist.

Die Programm-Highlights im Februar/März

Spielfilme



Target – Zielscheibe (Sa, 19. Februar): Ex-CIA-Agent Lloyd (Gene Hackman, M.) will seine entführte Frau zurückhaben



The Thing Called Love (Do, 24. Februar): Träumt von einer Karriere als Country-Star: River Phoenix. Der Schauspieler starb 1993

20.15 RTL 2

SAMSTAG, 19. FEBRUAR
TARGET – ZIELSCHEIBE
SHOWVIEW: 354-9-906

Walter Lloyd (Gene Hackman) führt mit seiner Angetrauten und dem erwachsenen Sohn Chris (Matt Dillon in einer frühen Rolle) ein beschauliches Leben in den USA. Als seine Gattin in Paris während eines Urlaubsaufenthalts entführt wird, muss er Chris gestehen, dass er früher einmal für die CIA gearbeitet hat. Clever inszenierter Psycho-Thriller.

20.15 PRO 7

SONNTAG, 20. FEBRUAR
TAGE WIE DIESER
SHOWVIEW: 304-0-391

Melanie (Michelle Pfeiffer) kann Jack (George Clooney) nicht ausstehen. Er ist schlampig, unpünktlich und vermasselt ihr auch noch den Karrieresprung. Beziehungskomödie, bei der die Chemie zwischen den beiden tollen Hauptdarstellern leider nicht stimmt.

23.25 PRO 7

SONNTAG, 20. FEBRUAR
SAIGON
SHOWVIEW: 723-8-223

Saigon 1968: Raub und Mord, Überfälle, Vergewaltigungen und Rauschgifthandel gehören zum Alltag der beiden Militärpolizisten McGriff (Willem Dafoe) und Perkins (Gregory Hines). Trotzdem liegt den beiden erfahrenen Cops die Mordserie an sechs Prostituierten schwer im Magen. Schonungsloser Krimi mit zwei erstklassigen Charakter-Darstellern.

20.15 KABEL 1

DIENSTAG, 22. FEBRUAR
DAS RUSSLAND-HAUS
SHOWVIEW: 308-1-648

Der englische Verleger und Spion Barley (Sean Connery) liebt russische Literatur. Regelmäßig besucht er Moskau. Als er jedoch auf einen russischen Physiker angesetzt wird, verliebt er sich in dessen Freundin (Michelle Pfeiffer). Kitschfreies Gefühlskino.

8.55 PRO 7

DONNERSTAG, 24. FEBRUAR
THE THING CALLED LOVE
SHOWVIEW: 61-30-53-47

Nashville, das Mekka der Country Music: Wie viele vor ihnen wollen hier vier junge Leute – darunter River Phoenix und Sandra Bullock – ihre Karriereträume verwirklichen. Stattdessen kommt es zu amourösen Verwicklungen... Amüsant auch für Country-Hasser.

20.15 RTL 2

FREITAG, 25. FEBRUAR
LOADED WEAPON 1
SHOWVIEW: 46-81-06

Colt (Emilio Estevez) und Luger (Samuel L. Jackson) sind hinter einem Drogen-Boss her. Schrille „Lethal Weapon"-Persiflage.



SAMSTAG, 26. FEBRUAR
UND WIEDER 48 STUNDEN
SHOWVIEW: 136-1-317

Erneut muss das ungleiche Team Eddie Murphy/Nick Nolte ran. Geballte Action-Komödie.



SONNTAG, 27. FEBRUAR
NESSIE – DAS GEHEIMNIS VON LOCH NESS
SHOWVIEW: 266-6-440

Frau weg, Job verloren, Auto kaputt. Tja, Dr. Dempsey (Ted Danson) hat echt Stress. Da kommt ihm das Angebot gerade recht, dem schottischen Monster nachzuspüren. Leichte Unterhaltung für schnarchige Sonntage.



SONNTAG, 27. FEBRUAR
THE FOG – NEBEL DES GRAUENS
SHOWVIEW: 135-2-669

Ein Klassiker des Horror-Genres: Regisseur John Carpenter erzählt die gruselige Geschichte vom Rachefeldzug toter Seeleute, deren Schiff 100 Jahre zuvor sank. Während dessen berichtet eine Radiosprecherin, dass eine dichte Nebelbank auf die Küste von Antonio Bay zutreibt... Erstmals standen Kreischerin Jamie Lee Curtis und ihre Mutter Janet Leigh gemeinsam vor der Kamera.



DIENSTAG, 29. FEBRUAR
GATTACA
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Vincent (Ethan Hawke) kauft sich eine perfekte genetische Identität, um als Astronaut zum Jupitermond Titan fliegen zu können. Kurz vor dem Start geschieht beim Raumfahrtkonzern Gattaca ein Mord... Elegant gestylter Sci-Fi-Thriller mit Uma Thurman.



FREITAG, 3. MÄRZ
WEISSE JUNGS BRINGEN'S NICHT
SHOWVIEW: 442-5-365

Billy (Woody Harrelson), ein brillanter Basketballspieler, tut so, als sei er ein Amateur. Mit dieser Tour zocken er und Sidney (Wesley Snipes) die Profis in Venice/L.A. ab. Ein fulminant choreografiertes Sportvergnügen.



FREITAG, 10. MÄRZ
HONEYMOON IN VEGAS
SHOWVIEW: 55-08-54-18

Fünf Jahre leben die Lehrerin Betsy (Sarah Jessica Parker) und Privatdetektiv Jack (Nicolas Cage) bereits zusammen. Doch von Heirat will der Bindungsscheue, zu dessen Hauptaufgaben Scheidungssachen gehören, nichts wissen. Als Betsy ihm die Pistole auf die Brust setzt, geht's ab zum Heiraten nach Vegas... Abgedrehte Screwball-Komödie.

Das Russland-Haus (Di, 22. Februar): Barley (Sean Connery, l.) arbeitet als Spion – bis er Katya (Michelle Pfeiffer) kennen lernt



The Fog – Nebel des Grauens (So, 27. Februar): Voll gruselig: Die tote Besatzung eines gesunkenen Schiffes kehrt zurück...

Serie



Buffy – Im Bann der Dämonen (Sa, 19. Februar): Ganz schön frech: Eine Gruppe von Vampiren platzt in einen Elternabend

17.00 PRO 7

SAMSTAGS
BUFFY – IM BANN DER DÄMONEN
SHOWVIEW: 37-3-64 (19.2.)

Buffy hat Ärger mit Direktor Snyder. Deshalb will sie unbedingt verhindern, dass ihre Mutter ihm auf dem Elternabend in die Arme läuft. Kultserie mit Sarah Michelle Gellar.



MONTAGS
HINTER GITTERN
SHOWVIEW: 411-1-860 (21.2.)

Jeanette (Christine Schuberth) spielt Ilse (Christiane Reiff) einen üblen Streich, indem sie sich an ihrer Stelle für den „Engel von Potsdam" ausgibt. Die Presse ist brennend an der Geschichte von der Rettung eines Kindes durch eine Kriminelle interessiert.



DIENSTAGS (NEUE FOLGEN)
EMERGENCY ROOM
SHOWVIEW: 77-38-03 (22.2.)

Die preisgekrönte Notaufnahme geht mit einer Weltpremiere in die fünfte Staffel: Für die Episode „Am Ende der Welt" am 22. Februar wurde erstmals außerhalb gedreht: Das Team macht sich nach Mississippi auf, um die Erlebnisse von Dr. Benton (Eric La Salle) möglichst authentisch zu dokumentieren.



DONNERSTAGS (NEUE FOLGEN)
DIE WACHE
SHOWVIEW: 409-8-618 (24.2.)

Seit dem 10. Februar sind die populären Polizeibeamten Kaiser, Beck & Co. wieder im Einsatz. Die Folge „Kinderparadies" dreht sich um die Entführung zweier Kids. Die Ermittlungen deuten zunächst auf einen Kinderschänder hin. Die Kommissare Panitz (Patrick Bach) und Stone (Michael Breitsprecher) nehmen sofort die Verfolgung auf.



MO – FR
FIX & FOXI
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Der von Rolf Kauka erdachte Comic war über Jahrzehnte hin ein echter Verkaufsschlager. Wöchentlich gingen rund 400.000 Hefte weg. 1994 entstand dann die Idee zur Zeichentrickserie mit den roten Füchsen. In der Folge „Die Wunderpille" (am 28. Februar im TV) braucht Professor Knox eine Testperson.



DONNERSTAGS
DIE SCHULE AM SEE
SHOWVIEW: 244-2-698 (16.3.)

Seit Mario fort ist, leidet Antonia (kess: Jenny Marie Muck) an gebrochenem Herzen. Jule (chaotisch: Anke Kortmeier) versucht, sie aufzumuntern. Ihr Vorschlag: Antonia soll doch mal andere Jungs abchecken...



Emergency Room (Di, 22. Februar): Auch in der fünften Staffel kämpfen die Mitglieder des Ärzte-Teams wieder um Leben und Tod

Sven Simon (1), Thorsten Rube (1), Filmarchiv Neuner (6), ASA/Pius Koller (1), Cinetext (2)



Fun



Was geht ab? (Mi, 23 Februar): Jessica Schwarz, die neue VIVA-Moderatorin, hat sich bei der Aktion „VJ 2000" durchgesetzt



FREITAG, 18. FEBRUAR
COUNTDOWN GRAND PRIX EUROVISION 2000
SHOWVIEW: 832-6-895

„Wadde hadde dudde da" ist kein Sprachfehler, sondern Stefan Raabs Titel für den Wettbewerb.



SAMSTAG, 19. FEBRUAR
BERLINALE 2000
SHOWVIEW: 651-0-567

Einen Tag, bevor im neuen Premierenpalast am Potsdamer Platz die „Bären" verliehen werden, ziehen Christine Deggau und Michael Strauven eine erste Bilanz bezüglich Topfilmen und Flops.



DIENSTAG, 22. FEBRUAR
POP 2000
SHOWVIEW: 474-3-551

Nicht verpassen! Denn hier werden 50 Jahre Popmusik und Jugendkultur in Deutschland abgefeiert. Stadionrocker à la Westernhagen kommen ebenso vor wie die „Loveparade".



MITTWOCH, 23. FEBRUAR
WAS GEHT AB?
SHOWVIEW: 8415-5-859

Seit dem 1. Februar gibt's einen Neuzugang im VIVA-Moderatoren-Team: Jessica Schwarz. Die 23-Jährige jobbte als Model und macht derzeit eine Schauspiel- und Gesangsausbildung.



FREITAG, 25. FEBRUAR
HAUSMEISTER KRAUSE
SHOWVIEW: 36-50-90

Brachial-Komiker Tom Gerhardt lässt wieder mal die Lachmuskeln schmerzen: Sein neues Haustier, eine Ratte, verwandelt den Hausfrieden in einen kriegsähnlichen Zustand...



SONNTAG, 5. MÄRZ
BRAVO SUPERSHOW 2000
SHOWVIEW: 73-5-75

Am 12. Februar feierten Marco und Enie mit den Top-Acts aus Musik und Film die größte Pop-Party des Jahres. Ob die Gruppe Echt wohl den begehrten „Otto" eingesackt hat?



FREITAG, 10. MÄRZ
CELEBRITY DEATHMATCH, FOLGE 113
SHOWVIEW: 20-6-12

Nach „Beavis & Butt-head" die trashigste und coolste Sendung auf MTV. In einem Boxring treten Promi-Nachbildungen aus Knetmasse gegeneinander an. Dabei geht es heftig zur Sache. Den Hauptkampf bestreiten heute Jenny McCarthy und Carmen Electra. Holla!



BRAVO SUPERSHOW (So, 5. März): Erstmals werden die Gewinner des „Goldenen Otto" live präsentiert. Unter den Favoriten: Echt

Sport



Motorbike (Di, 22. Februar): In dieser Folge werden Enduro-Reiseberichte vorgestellt. Die beiden Ziele: Teneriffa und Colorado



MITTWOCH, 16. FEBRUAR
INVESTOR SPORTBÖRSE
SHOWVIEW: 825-2-142

Ihr wollt Aktien Eurer Lieblingsmannschaft kaufen? Das neue Sportbörse-Magazin informiert Euch, wie's geht. Thema: Bundesligist Borussia Dortmund geht an die Börse.



MITTWOCH, 16. FEBRUAR
DFB-POKAL-HALBFINALE
SHOWVIEW: 334-4-608

Das Spiel FC Bayern München – FC Hansa Rostock wird live aus dem Olympiastadion in München übertragen. Die Moderatoren: Night-Talker Reinhold Beckmann und Sport-Haudegen Waldemar Hartmann.



FREITAG, 18. FEBRUAR
DAS FIS SNOWBOARD MAGAZIN
SHOWVIEW: 70-15-86

Auf die Teilnehmer des FIS World Cups warten 85 (!) Wettbewerbe, darunter Disziplinen wie Snowboard Cross und Halfpipe.



SAMSTAG, 19. FEBRUAR
SKISPRINGEN TOP 50
SHOWVIEW: 208-7-451

Zum fünfzigsten Jubiläum der legendären Naturflugschanze am Kulm in Tauplitz/Bad Mitterndorf finden sich erneut die weltbesten Skispringer ein. Der Rekord des Japaners Takanobu Okabe liegt bei 205 Metern.



SONNTAG, 20. FEBRUAR
SPORTSCHAU LIVE
SHOWVIEW: 56-32-29-33

Sport total: Von 9.15-16.45 Uhr dreht sich bei der ARD alles um die schönste Nebensache der Welt. Los geht's mit dem Ski Welt Cup Slalom Damen und Herren. Zwischendurch werden aktuelle Infos zu den Biathlon-Weltmeisterschaften eingestreut. Last, but not least schließlich das Tennis-WTA-Turnier.



DIENSTAG, 22. FEBRUAR
MOTORBIKE
SHOWVIEW: 91-93-77

Die 27. Folge des Polo Motorrad Magazins widmet sich einem Enduro-Trip auf Teneriffa und einer Reise durch Colorado. Die Fahrberichte stellen u.a. folgende Maschinen vor: Yamaha XJ 600 N, Triumph Adventurer.



MITTWOCH, 23. FEBRUAR
FUSSBALL-LÄNDERSPIEL
SHOWVIEW: 29-34-99-46

Niederlande – Deutschland. Auch wenn's lang her ist: Deutsche Kickerfans schmerzt noch heute die unglückliche 1:2-Niederlage gegen die Oranjes bei der WM von 1974.



***Fußball-Länderspiel: Niederlande gegen Deutschland (Mi, 23. Februar):** eine Begegnung mit sehr hohem Emotionslevel*

Computer



SAMSTAG, 19. FEBRUAR
COMPUTERCLUB – CLASSIC
SHOWVIEW: 80-28-38

http://www.wdr.de/TV/Computer-Club/

1. „Nanotechnik", die neue Technologie
2. Internationaler Roboter-Wettbewerb



MONTAG, 21. FEBRUAR
COMP@SS
SHOWVIEW: 6-128-315

http://www.compasstv.de

Das Handy – nicht mehr wegzudenken. Doch wie sieht's mit der Kundenfreundlichkeit der Netzbetreiber aus, wenn die Talkbox mal streikt oder die Freischaltung auf Grund hoher Nachfrage ewig dauert?



DIENSTAG, 22. FEBRUAR
ODYSSEE 3000
SHOWVIEW: 338-7-919

http://www.3sat.de/neues.html

Computer-Forscher und Roboter-Bauer wollen die grauen Zellen des Menschen mit Elektrogehirnen verkoppeln, um ganz neue Erlebniswelten zu erschließen.



MITTWOCH, 23. FEBRUAR
MAIL AND MORE
SHOWVIEW: 601-8-442

http://www.br-online.de/mail-and-more

Das neue Magazin zeigt, welche Chancen Computer im Alltag bieten: **1.** MP3-Player im Schulunterricht. **2.** Die Eröffnung eines virtuellen Museums. **3.** Initiative Internet-Nachhilfe von Schülern für Lehrer (!).



FREITAG, 25. FEBRUAR
3SAT-BÖRSE
SHOWVIEW: 861-4-672

http://www.3sat.de/neues.html

Thema CeBIT: Online im Auto. Auf der größten Computermesse der Welt stellen die Automobilhersteller jetzt die ersten Fahrzeuge mit Internet-Anschluss vor.



SAMSTAG, 26. FEBRUAR
COMPUTERCLUB – PRAXIS
SHOWVIEW: 85-35-10

http://www.wdr.de/TV/Computer-Club/

Und nochmal die CeBIT: Der Computerclub zeigt neue Trends in der Informationstechnologie und informiert über den harten Kampf zwischen Microsoft und Linux.



SONNTAG, 27. FEBRUAR
PLANETOPIA
SHOWVIEW: 790-4-485

http://www.sat1.de

Thema: Neue Kommunikationstechniken – das Ende des PC? Texten, Spielen, E-Mails verschicken, im Internet surfen. Der Computer als Alleskönner ist Schnee von gestern. Zukünftig wird es spezielle Geräte für spezielle Einsatzgebiete geben.





SONNTAG, 27. FEBRUAR
VON GUTENBERG ZU GATES
SHOWVIEW: 34-7-37

http://www.zdf.de

Gutenberg erfand den Buchdruck, Gates revolutionierte die Computer-Software.



MONTAG, 28. FEBRUAR
COMP@SS
SHOWVIEW: 622-8-022

http://www.compasstv.de

Auch im neuen Jahrtausend kämpft die CeBIT um die Gunst von Ausstellern und Besuchern. Ein Blick hinter die Kulissen.



SAMSTAG, 4. MÄRZ
COMPUTERCLUB – REPORT
SHOWVIEW: 69-38-00

http://www.wdr.de/TV/Computer-Club/

Der Computerclub befasst sich mit dem Leitthema der CeBIT: „Totale Kommunikation". Prozessoren werden schneller, Speichermedien größer, Geräte dafür kleiner.



SONNTAG, 5. MÄRZ
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 468-7524

http://www.3sat.de/hitec.html

So ziemlich alle Geräte des modernen Lebens sind das Ergebnis von Maschinenparks und Automaten. Wer aber steckt hinter den Automaten, die die Geräte bauen?



MONTAG, 6. MÄRZ
COMP@SS
SHOWVIEW: 69-91-37

http://www.compasstv.de

Comp@ss zeigt die verrücktesten Erfindungen, seit es Bits und Bytes gibt. Doch nicht alles, was in der Sendung gezeigt wird, stimmt auch. Das Gewinnspiel lautet entsprechend: „Stimmt's oder stimmt's nicht?"

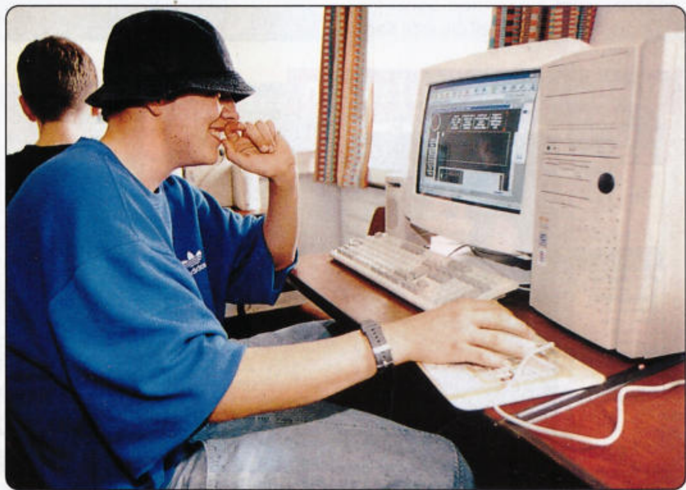


MONTAG, 13. MÄRZ
COMP@SS
SHOWVIEW: 71-43

Tipp

http://www.compasstv.de

Im Online-Spionage-Shop kann man Erstaunliches einkaufen: Wanzen, Sender, Kameras. 007 wäre sicher hoch erfreut.



*Sieht so ein Spion von morgen aus? **Comp@ss (Mo, 13. März)** informiert detailliert*

Serie: Jobs am PC

Top-Job: Online-

Was läuft im Fernsehen? Was kommt im Kino? „TV Movie Online" hat alle Infos parat. Dafür sorgen spezialisierte Online-Redakteure.

Papa hat Lust auf ein Bundesligaspiel, Mama sucht Infos zu ihrem Lieblingsfilm, und Du willst wissen, was im Kino läuft? Für Internet-User ist das kein Problem: Das Online-Angebot der Fernsehzeitschrift „TV Movie" (*www.tvmovie.de*) hilft Euch, Euer ganz persönliches TV-Programm zusammenzustellen, hält das aktuelle Kinoprogramm bereit und bietet Trailer zum Anschauen, Links, Gewinnaktionen, ein Filmarchiv sowie jede Menge Spezialangebote.

Für Aktualität, Spannung und Angebotsvielfalt sorgt die Online-Redaktion unter Redaktionsleiter Christian Hasselbring. Acht Redakteure und Redakteurinnen spezialisierten sich auf TV-Themen, Kinofilme oder Musik und stellen immer das Neueste und Spannendste ins Netz.

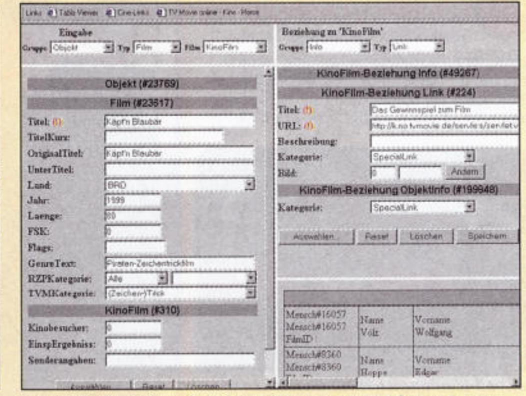
Online-Redakteurin Berit Weberg zum Beispiel betreut das Kinoprogramm. Die Quereinsteigerin, die Filmwissenschaft studierte, findet die Arbeit mit dem World Wide Web aufregend. Wie ein „normaler" Kinoredakteur sieht sie sich für Euch die neuesten Filme an oder recherchiert im Netz. Der Arbeitsschwerpunkt jedoch liegt woanders: So pflegt Berit auf ihrem Pentium III (mit dem Betriebssystem Windows NT) eine aufwendige Kino-Datenbank oder baut, betextet und verknüpft HTML-Seiten. Und damit die Kino-Seiten auch optisch Spaß machen, besorgt Berit Filmdias, scannt sie ein und bearbeitet sie (siehe Bilder). Dabei arbeitet sie aber auf einem Apple Macintosh.

Berit ist wie alle Online-Redakteure ein Quereinsteiger nach dem Motto „Learning by Doing". Da reicht es auch nicht, gut und schnell schreiben zu können. Man muss sich zusätzlich mit Programmiersprachen wie HTML und JavaScript auskennen. Sonst gibt es in der Branche schnell die rote Karte.

Hinter den Kulissen



Ein Online-Auftritt ohne Fotos? Undenkbar! Damit die klasse rüberkommen, werden sie etwa mit „Photoshop" bearbeitet



Datenbank-Pflege: Zu jedem Film werden wichtige Daten in einer Maske gesammelt und mit Stichwörtern verknüpft



Der „TV Movie Online"-User sieht die Kino-Seite ohne die dahinter liegende graue Datenmaske...

Redakteur

Die Redaktion „TV Movie Online", Hamburg, bietet einem Mädchen oder Jungen ein zweiwöchiges Praktikum an. Wenn Ihr Lust habt, Euch vor Ort zu informieren, wie der Alltag eines Online-Redakteurs aussieht, könnt Ihr an der Verlosungsaktion teilnehmen.

Unbedingte Voraussetzungen:
1. Vollendung des 18. Lebensjahres.
2. Eigene An- und Abreise, die selbst bezahlt und organisiert werden muss.
3. Die Übernachtung muss selbst organisiert werden. Sie wird weder gestellt noch erstattet.
4. Eine beigelegte Kopie des Personalausweises.
5. Zeitraum: Sommerferien 2000.

Wer Lust hat und die obigen Bedingungen erfüllt, kann sich bewerben bei:
Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort „Orientierungskurs Online"
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München
Einsendeschluss ist der 22.3.2000.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BRAVO SCREENFUN AKTION! WIR VERLOSEN EINEN PRAKTIKUMSPLATZ für einen Leser oder eine Leserin

Wege zum Job

Voraussetzungen
- gute Schreibe
- technisches Verständnis am PC, Mac u. ä.
- Kenntnisse des WWW
- Englisch

Studium
Eine Ausbildung oder ein spezielles Studium gibt es bislang nicht. Online-Redakteure sind Quereinsteiger und kommen oft aus dem Journalismus, Medienwissenschaften und ähnlichen Berufsgruppen.

Sorgt für Film- und Fernsehinfos im Internet: „TV-Movie Online"-Redakteurin Berit Weberg

Ab zum ersten Einsatz?

Fast alle deutschen Zeitschriften und Tageszeitungen sind heute im Internet präsent und brauchen Online-Redakteure. Einsatzmöglichkeiten bieten darüber hinaus alle Firmen und Institutionen, die redaktionelle Beiträge ins Netz stellen, egal, ob es sich dabei um Buchbesprechungen, Tagesnews, Börseninfos oder Firmenauftritte handelt.

Der nächste Job
Multimedia-Autor/in
Vom Konzept auf die bunte Scheibe: alles über die Macher von CD-ROMs

Der Job hat viele Gesichter



1. Termine abfragen, Filmdias ordern: Ohne Telefon läuft es nicht



2. Dia-Auswahl für die Kino-Seite: Das Einscannen ist Fleißarbeit



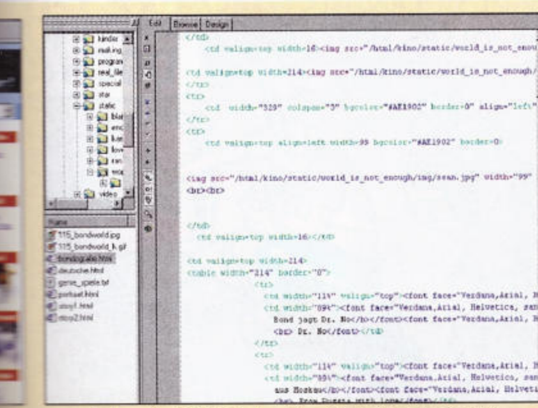
3. Nicht alle Dias sind super: Mit „Photoshop" geht's an das Feintuning

Fünf Tipps vom Chef

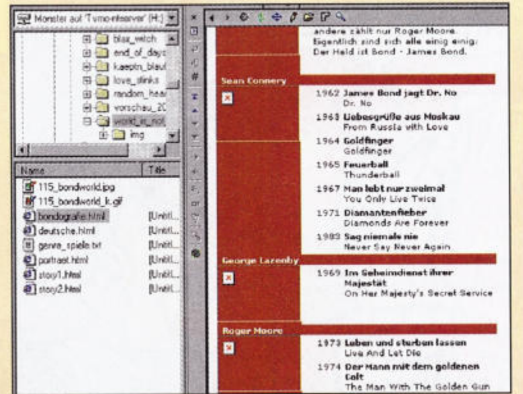


Hat das World Wide Web im Griff: Christian Hasselbring, der Redaktionsleiter von „TV Movie Online"

1. Ein/e Online-Redakteur/in muss sich selbstverständlich im World Wide Web auskennen und wissen, welche internationalen Datenbanken es gibt, wo man was sucht und wie es technisch funktioniert.
2. Ohne hervorragende Englischkenntnisse funktioniert der Job nicht. Englisch ist die Hauptsprache im WWW und für die Recherchen zu den aktuellen Themen unerlässliche Voraussetzung.
3. Ein/e Online-Redakteur/in muss technisches Verständnis mitbringen und neugierig auf die neuesten Entwicklungen sein. Sie/Er muss selbstständig arbeiten und bereit sein, sich ständig weiterzubilden.
4. Ein/e Online-Redakteur/in braucht für diesen Job Super-Kontakte zu Filmverleihern, Plattenfirmen oder Fernsehsendern. Kommunikationsmuffel und Einzelgänger sind deshalb nicht gefragt.
5. Quereinsteiger, ob nun Journalisten oder Informatiker, sind bei uns willkommen. Wer teamfähig, flexibel und engagiert ist, der hat in unserer Redaktion eine gute Chance.



... und ohne die HTML-Codes. Das ist die Sprache, in der alle Webseiten der Online-Redaktion bearbeitet werden



Verschiedene HTML-Editoren wie „Dreamweaver" und „Homesite 4.5" helfen beim Bauen und Betexten der Seiten

Basic-Infos im Internet

http://www.berufswahl.de
Offizielle Webseite der Bundesanstalt für Arbeit mit Suchfunktionen und Links zu Studiengängen und Ausbildungsberufen.

http://www.aim-mia.de
Mit laufend aktualisierten Ausbildungsinformationen, Infos zu neuen Medienberufen, Studiengängen u.v.m.

http://www.studienwahl.de
Mit Infos zu vielen Studiengängen, Links zu Universitäten, Hochschulen und Fachhochschulen.

Text: Angelika Buscha · Fotos: Klaus Börner



5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir fünfmal je eine **Playstation**.
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 130.
Aktionsschluss ist der 22.3.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Treffen sich zwei Kannibalen. Der eine trägt ein Gerippe unter dem Arm. Fragt der andere: „Was willst du mit dem Gerippe?" Meint der erste: „Na, zurückbringen natürlich, das ist Leergut!"

„Ich bin so deprimiert: Keine Frau mag sich mit mir verabreden", klagt der 135 Kilogramm schwere Mann seinem Pfarrer. „Alles habe ich versucht, aber ich nehme einfach nicht ab!" – „Da weiß ich ein bewährtes Mittel", tröstet ihn der Pfarrer. „Halten Sie sich morgen früh um acht Uhr in Sportkleidung bereit."

Am nächsten Morgen klopft eine wunderschöne Frau im hautengen Trainingsanzug bei dem Mann an die Tür. „Wenn du mich fängst, kannst du mich haben", sagt sie und läuft los. Der Mann keucht hinter ihr her.

Das wiederholt sich fünf Monate lang jeden Tag. Der Mann nimmt über 50 Kilo ab. Eines Tages ist er sich sicher, dass er die Schöne am folgenden Morgen einholen wird. Am nächsten Tag reißt er die Tür auf. Draußen steht eine 130 Kilogramm schwere Frau im Jogginganzug: „Der Herr Pfarrer lässt Ihnen ausrichten, wenn ich Sie fange, kann ich Sie haben."

Der Immobilienmakler erklärt: „Ich will ehrlich zu Ihnen sein. Dieses Haus hat auch Nachteile. Im Norden befindet sich eine Mülldeponie, im Osten ist die Kläranlage, im Süden eine Stinktierzucht und im Westen eine Fischfabrik."

„Mein Gott! Und welche Vorteile hat dieses Haus?" Entgegnet der Makler überzeugt: „Sie wissen immer, aus welcher Richtung der Wind kommt..."

Ein Penner liegt unter einer Brücke und friert. Da erscheint ihm eine gute Fee und sagt: „Du hast einen Wunsch frei!" Er entgegnet ihr: „Ach, eigentlich wünsche ich mir nur ein warmes Plätzchen." Daraufhin blitzt es kurz, und die Fee hält dem Penner einen dampfenden Keks vor die Nase...

Snowboardgriff – spanischer Artikel – Spiel: Ultima IX: ... – Ausstreuen der Samenkörner – Farbe im Kartenspiel – nach Zucker schmeckend – Abschlussrand – Glaubensbuch der Mohammedaner – Ruhestörung, Lärm – schweizerisch: Fahrrad
Chris ... (Popstar) – Heißluftbad – engl. Artikel – skand. Münze – Zeitmessgerät – Gratissoftware
Spiel: Suzuki ... Extreme Racing – nichts anderes, bloß – Außerirdischer in einer TV-Serie
Spiel: Urban ... – in der Nähe von – Spiel: ... - Die Invasion
fort, weg – Teil des Gartens – Spiel: ISS Pro ... – Himmelskörper – Campingbehausung – Welches Spiel ist auf dem Bild? – einfältiger Mensch
Abk.: Idaho – Spiel: Planescape: ... – Bastfaser
13- bis 19-Jähriger (Kurzw.) – Gewicht der Verpackung – Lebenshauch
Besuch d. Arztes am Krankenbett – Abgott, Schwarm – vorher, früher – mehrmals, wiederholt
Männername – Vogelweibchen – Abkürzung: Registertonne – überlieferte Erzählung
Raubtier – Stadt in den Niederlanden (Käse) – Leichtathlet – menschenähnlicher Säuger – Metallschlaufe
kleine, rundliche Strauchfrucht – Betrieb, Unternehmen – Hast
Frauenname – Hornschuh v. Tieren – Fenstervorhang – Garnitur – Germanium-Zeichen – Papageienname
Inselstaat in Westeuropa – Balkanbewohner – Stockwerk – Spiel: Super ... Bros.
äußeres Ansehen, Wertschätzung – dumme, törichte Handlung – lat.: ich – französisches Fürwort: er
Schiffszubehör – Kurznachrichten per Handy – norddeutsch: Eule – Kameraobjektiv (Kurzwort) – der Rote Planet – Urstoff
Spiel: ... Park Rally – Transparentfoto – feierl. Schwur – Zeitalter – Zeichen, Fleck – Obstinneres
Gebiet der bildenden Kunst – Krankenpfleger (Kurzwort) – Gehörorgan – aromatisches Getränk
Faserpflanze – englisches Fürwort: er – Schulzensur – Vorsilbe: ehemalig
stärkerer Zweig eines Baumes – englisch: Auge – geruchtilgend. Mittel (Kurzwort) – Schreitvogel – Telekopie
nordische Hirschart

1	2	3	4	5	6	7	8	9

AR1620-03/00



Auswahl: Michael Stapf · Comic: Rolf Boyke

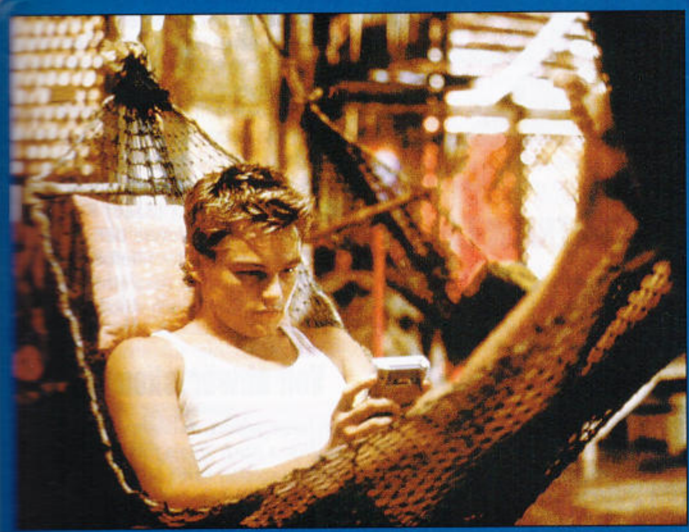
Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 2/00 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 128

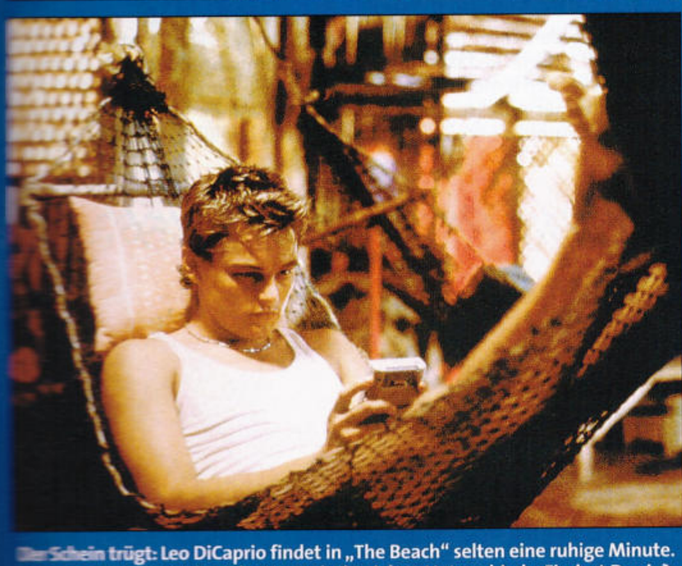
TOTAL SCHRÄG



Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

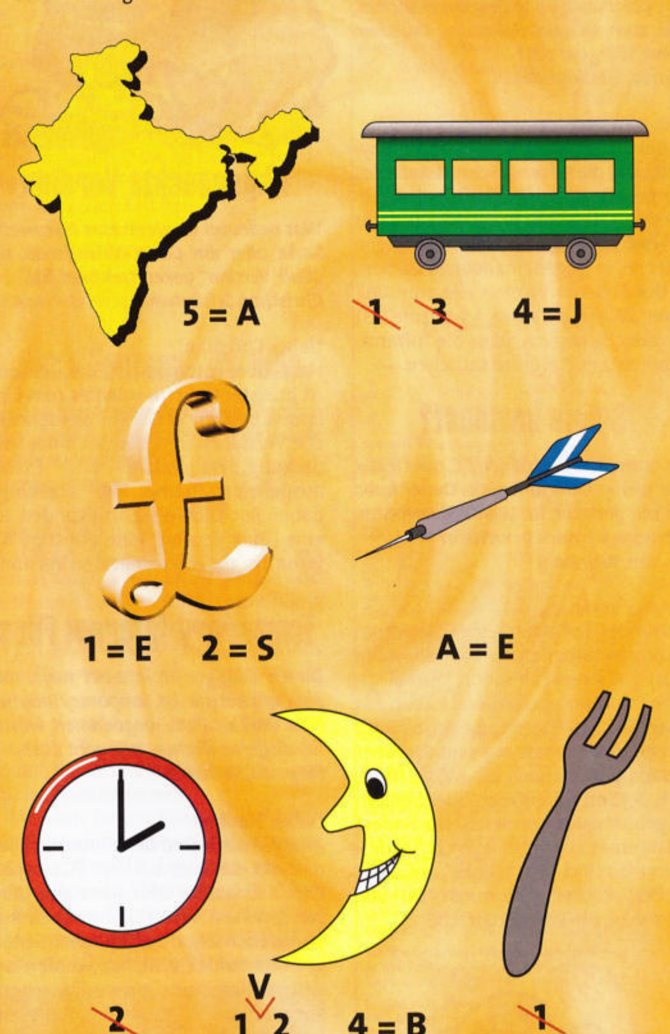




Der Schein trügt: Leo DiCaprio findet in „The Beach" selten eine ruhige Minute. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Rätselhaft

Um die Lösung zu erhalten, musst Du einfach die Begriffe erraten, für welche die Symbole stehen. Streiche und ersetze jeweils die genannten Buchstaben. Die Auflösung des Bilderrätsels findest Du auf Seite 128.



Ein Fallschirmspringer-Schüler soll zum ersten Mal springen. Sein Lehrer weist ihn ein: „Also, zuerst ziehst du an dieser Leine. Wenn das nicht klappt, ziehst du an dieser Leine. Dann öffnet sich der Fallschirm, und du schwebst zu Boden. Unten wartet ein Wagen, der dich zurück zum Flugplatz bringt." – „Okay", sagt der Schüler. Das Flugzeug hebt ab.

Der Schüler springt aus luftiger Höhe. Er zieht an der ersten Leine – nichts passiert. Er zieht an der zweiten Leine – wieder passiert nichts. „Mist", sagt er laut, „wenn jetzt auch der Wagen nicht da ist, werde ich aber sauer!"

Bill Gates stirbt. Petrus stellt ihn vor die Wahl: Himmel oder Hölle? Er zeigt dem Microsoft-Boss die Hölle: tolles Essen, Musik und schöne Frauen. Dann der Himmel: Gelangweilt zupfen die Engel auf ihren Harfen.

„Ich will in die Hölle!", ruft Gates. Plötzlich steht er inmitten heißer Flammen. „Aber eben sah es hier doch noch ganz anders aus!" Petrus' Antwort: „Das war nur die Demo!"

„Aus Ihren Handlinien lese ich etwas Schreckliches," flüstert die Wahrsagerin heiser. „Es wird ein böses Ende mit Ihnen nehmen – man wird Sie töten, kochen und auffressen."

„Moment," unterbricht sie der Kunde, „Lassen Sie mich doch erst einmal meine Schweinslederhandschuhe ausziehen!"

Fragt der kleine Junge seine Mutter: „Du Mama, konntest du eigentlich schon Auto fahren, bevor du Papa geheiratet hast?" Antwortet die Mutter: „Natürlich, mein Junge!" Nachdenkliches Nachhaken: „Und wer hat dir damals gesagt, wie du fahren musst?"

An einem Teich will ein Mann gerade die Angel mit einem Wurm am Haken ins Wasser lassen. Da spricht ihn ein Polizist an: „Hier ist Angeln verboten. Macht 30 Mark." Sagt der Mann: „Aber ich angle doch gar nicht. Ich bringe meinem Wurm nur das Schwimmen bei." Korrigiert sich der Polizist: „Dann kostet es 50 Mark." – „Warum?" – „Ihr Wurm hat keine Badehose an..."

Tauschen auch ohne Link-Kabel?

Ich habe gelesen, dass man beim Game Boy Color auch ohne Link-Kabel Sachen, wie zum Beispiel Pokémon, tauschen kann. Wie geht das?
Marco, Barsinghausen

Lieber Marco,
leider ist „Pokémon“ ein Game-Boy-Spiel, das die Infrarot-Schnittstelle des Game Boy Colors überhaupt nicht unterstützt. Deshalb brauchst Du dafür ein Link-Kabel, um Daten zu übertragen oder sogar gegeneinander zu spielen.

Bei anderen Spielen wie zum Beispiel „Mickeys Racing Adventure“ ist es jedoch möglich, über die Infrarot-Schnittstelle Daten zu tauschen.

Spiele umsonst?

Ich habe jetzt auch einen PC, aber leider nur wenig Geld für Spiele. Daher habe ich mir gedacht, ich werde Spieletester. Wo kann ich mich bewerben?
Florian, Kronberg

Lieber Florian,
um in der Redaktion eines Spielemagazins mitarbeiten zu können, sollte man auf jeden Fall schon journalistische Erfahrung gesammelt haben. Ein guter Einstieg könnte eine Ausbildung bei einer Tageszeitung sein. Darüber hinaus gibt es noch die Möglichkeit, sich bei Softwarefirmen über Stellenangebote zu informieren. Du findest im Internet alle unter *www.pcfun.de* – wenn Du dort unter „links“ auf „Hersteller“ klickst, bekommst Du alle Adressen, um weiterzumachen.





Abgespeckte Version

Was bedeutet es, wenn eine Netzwerkkarte oder ein CD-ROM-Laufwerk als „Bulk Version“ gekennzeichnet ist?
Christian, Schönheide

Lieber Christian,
Hard- oder Software als „Bulk Version“ ist in erster Linie für Händler zum Einbauen bestimmt. Darum werden solche Versionen in der Regel ohne Verpackung, Handbücher oder Extras ausgeliefert. Treiber sind allerdings dabei. Für Dich als Einzelkunden ist eine „Bulk Version“ eine günstige Alternative zur voll verpackten Version.

Temporary Internet Files

Da ich häufiger im Internet surfe, stapeln sich bei mir die Temporary Internet Files. Weil sie Platz wegnehmen, würde ich sie gerne löschen. Wie geht das?
Stephan, Pulheim

Lieber Stephan,
grundsätzlich sind diese Internet Files dazu da, die Seite auf dem PC zu speichern, sodass sie schneller aufgerufen werden kann. Wenn Du zwischen verschiedenen schon aufgerufenen Seiten vor und zurück switchst, werden die Seiten direkt aus einem Zwischenspeicher bereit gestellt. In diesem begrenzt großen Zwischenspeicher macht immer die älteste Seite für die neueste Platz.

Zum Löschen klickst Du mit der rechten Maustaste auf das Icon des Internet Explorers. Wähle „Eigenschaften“. Klick dann bei den temporären Internet-Dateien auf „löschen“. Wenn Du nicht alle löschen willst, kannst Du unter „Einstellungen“ den dafür vorhandenen Speicherplatz verändern.

Zu viel Fachchinesisch

Mit einigen technischen Ausdrücken, die von manchen Herstellern benutzt werden, kann ich absolut nichts anfangen. Was heißt eigentlich: Fogging, Bump-Mapping, bilineares Filtering oder Z-Buffering?
Daniel, Gerlinden

Lieber Daniel,
diese Ausdrücke beziehen sich alle auf das Gestalten im Raum. Fogging ist ein Nebeleffekt am Horizont. Bump-Mapping sind sichtbare Vertiefungen auf Oberflächen. Hinter bilinearem Filtering verbirgt sich die farbliche Angleichung bestimmter Textur-Elemente. Z-Buffering ist das Anlegen der räumlichen Tiefe eines Bildpunktes, mit anderen Worten: die Entscheidung über vorn und hinten.

Ein Lexikon mit Computerfachbegriffen findest Du online unter: *www.fh-bochum.de/fb1/vogel/lx/r.html*



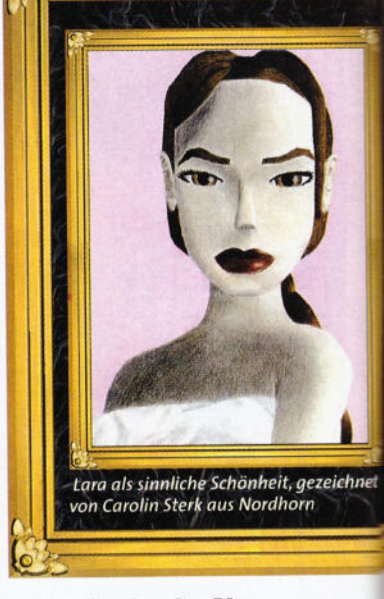
SCREENFUN-Level: Hier das virtuell aufgeräumte Büro vom Leserservice

Der SCEENFUN-Level

Braucht man unbedingt das Spiel „Half-Life“ (dt. Version), um den SCREENFUN-Level aus dem Internet herunterladen und spielen zu können?
Stefan, München

Lieber Stefan,
leider ist es nicht möglich, diesen Level ohne die Original-CD „Half-Life“ (dt. Version) zu spielen. Denn der PC benötigt das Programm, um den Level zu erkennen.

Für alle, die den Level noch nicht besitzen und unsere Redaktion mal ganz anders kennen lernen wollen, ist hier die Internet-Adresse für den Download: *www.hbv.de/screenfun/*



Lara als sinnliche Schönheit, gezeichnet von Carolin Sterk aus Nordhorn

Auslands-Abos

Gibt es keine Möglichkeit, SCREENFUN im Ausland zu abonnieren? Am Kiosk kann ich mir doch auch jeden Monat das neueste Heft besorgen!
Oliver, Freienstein (CH)

Lieber Oliver,
es gibt weltweit die Möglichkeit, ein SCREENFUN-Abonnement zu bekommen. Für die USA und Kanada gilt die Telefonnummer: 001 (201) 871 10 10, für Österreich: +43 (6246) 882 53 81. Für die Schweiz sowie den Rest der Welt gilt folgende Telefonnummer: +49 (8382) 96 31 31. Also einfach anrufen und Dein Wunsch-Abo bestellen!

Voll abwärtskompatibel

Ich habe gehört, dass man auf der Playstation 2 auch Spiele für die erste Playstation spielen kann. Stimmt das?
Karsten, Norden

Lieber Karsten,
das ist korrekt. Die Playstation 2 ist abwärtskompatibel, das heißt, Du kannst alle Spiele für Deine „normale“ Playstation auf ihr spielen. Umgekehrt geht das unglücklicherweise nicht.

LESERSERVICE

Auch außerhalb des Hefts bietet Euch die SCREENFUN-Crew hilfreichen Service rund um alles, was am Bildschirm Spaß macht.

Die Redaktion beantwortet alle Briefe und E-Mails – ohne Ausnahme. Briefe, die wir im Heft abdrucken, müssen teilweise gekürzt werden.

Bei den verschiedenen Angeboten rund um TRIX könnt Ihr Euch bei Problemen mit kleinen und großen Obermotzen jederzeit Hilfestellung von uns holen – ob per Faxabruf, Postkarte oder an der Hotline. Der Leserservice lässt Euch nicht hängen!

TRIX PER FAX

SCREENFUN bietet Euch Cheats, Lösungen und Strategien zu Spielen rund um die Uhr, sieben Tage die Woche per Faxabruf! Unter der Telefon-Grundnummer (s.u.) erhaltet Ihr eine Liste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute, darum braucht Ihr dafür das Einverständnis Eurer Eltern. Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb Deutschlands.

(0190) 669 889

TRIX PER POST

Auf dem Postweg erhaltet Ihr kostenlose Lösungen und Strategien zu Spielen. Schreibt auf einer Postkarte, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergesst nicht, dabei auch das System anzugeben. Rechnet bitte damit, dass die Antwort wegen der großen Nachfrage bis zu drei Wochen dauern kann. Schickt Eure Karte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann so schnell wie möglich zugeschickt.

HOTLINE!

Für brennende Fragen oder Probleme zu Spielen haben wir die Hotline eingerichtet. Ruft bitte nur in dringenden Fällen an, denn die Hotline glüht durch – und alle Härtefälle sollten durchkommen.

Montag bis Freitag
15.00 bis 16.00 Uhr



(089) 67 86 74 60

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr Tipps zu Spielproblemen. Ruft einfach an!



Elfen von Barbara Plakolm, Haus

Hübsche Girls (Melanie Fröhler, Obermotzing)

Pokémon von Dorothee Sonntag aus Homburg

Von Link-Fan Janina Heep aus Limburg

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Tomb Raider V

Ich bin ein „Tomb Raider"-Fan der ersten Stunde. Nun hoffe ich, dass „Tomb Raider IV" trotz des Zusatzes „The Last Revelation" (dt.: Die letzte Offenbarung) nicht das letzte Spiel der Reihe war.
Manuela, Krieglach (Österreich)

Liebe Manuela,
die Firma Eidos wollte sich leider nicht konkret zu diesem Thema äußern. Doch so viel steht fest: Das letzte Wort ist da noch nicht gesprochen! Die Dame ist schön, intelligent und äußerst ausdauernd. Wer darüber hinaus so viele treue Fans hat, der wird in naher Zukunft kaum das Zeitliche segnen.

Also: Es steht nichts Genaues fest, aber die Sterne für ein neues Lara-Abenteuer stehen sehr günstig!



Denkt sie schon über neue, spannende Abenteuer nach? Na hoffentlich!!!

Wer kommt in die SCREEN-GALERIE?

Wie lange kann es dauern, bis ein Bild in der SCREENFUN-Leser-Galerie veröffentlicht wird? Und falls ein Bild nicht veröffentlicht würde, schmeißt ihr es dann einfach weg oder schickt ihr es an die angegebene Adresse zurück?
Alexander, Welden

Lieber Alexander,
wir sammeln alle Bilder, die bei uns in der Redaktion eintreffen, und wählen dann Heft für Heft aus, welche Bilder wir veröffentlichen. Dort gibt es Platz für etwa fünf Bilder, denn vor allem wollen wir auf den Leserbriefseiten Eure Briefe abdrucken. Wenn uns dann in einem Monat 100 tolle Bilder erreichen, können wir leider nur eine Auswahl veröffentlichen. Die anderen haben aber die Chance, ihr Bild in einem der nächsten Hefte zu entdecken.

Bilder, die wir nicht abdrucken, sammeln wir bei uns, können sie aber leider nicht zurückschicken – dafür haben wir einfach zu viele Künstler unter unseren Lesern. Wenn Du Dein Werk behalten willst, dann schicke uns bitte kein Originalbild, sondern eine Farbkopie oder einen Ausdruck davon.

Zwei Konsolen am TV

Kann ich zwei Konsolen gleichzeitig an meinen Fernseher anschließen? Mein Cousin hat eine Playstation und ich ein Sega Mega Drive.
Philipe, Ludwigsburg

Lieber Philipe,
Du kannst mit einem SCART-Umschalter in der Regel bis zu fünf verschiedene Konsolen an einen Eingang am Fernseher anschließen (wir berichteten in der SCREENFUN 12/1998, Seite 16 darüber). Wenn Du kein Scart-Umschalter im Fachhandel bekommst, dann auf jeden Fall bei:
Wolfsoft, Schulstraße 3
56566 Neuwied
Tel: (02622) 835 17
Internet-Adresse: www.wolfsoft.de

„Final Fantasy" im Kino

Wird es in nächster Zeit einen Kinofilm über „Final Fantasy" geben? Wie würde der denn aussehen?
Iwanka, Brehna

Liebe Iwanka,
es stimmt, dass noch dieses Jahr ein „Final Fantasy"-Film fertig gestellt und auch veröffentlicht wird – zumindest in Japan. Doch vor dem Frühjahr 2001 ist mit einem Start in deutschen Kinos kaum zu rechnen. Der Film entsteht übrigens vollständig im Computer. Leider werden keine der bisher bekannten Charaktere vorkommen. An Squall, Rinoa und Co. kannst Du Dich nur im Spiel erfreuen.

Wirklich freuen können sich Brad-Pitt-Fans, denn einer der Charaktere namens „Grey" ist dem gut aussehenden Hollywood-Star nachempfunden.

Weitere Infos zum Film findest Du im Internet unter: *www.geocities.com/Colosseum/Track/9754/ff8/ffmovie.html*



Squall und Rinoa in „Final Fantasy VIII": Kinoreife Gefühle auf der Playstation

BRAVO SCREENFUN
Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Rainer Fellmann, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Tini Karthan (*Assistenz*), Andreas von Lepel, Michael Stapf (*Assistenz*), Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren dieser Ausgabe:
Michael Anton, Melanie Bär, Angelika Buscha, Winnie Forster, Heinrich Lenhardt, Michael Martin, Martin Metzler, Elisabeth Reisch, Ulf Schneider

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Titel: Eidos Interactive

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag
Anzeigen + Marketing KG
Brieffach 3000, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Marketing Management: Heino Wilkens
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 2.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt

Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg
Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141

Fragen zum Abonnement:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg
Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellungen:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg
Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Importeur für Österreich:
BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG
Postfach 1041, A-1041 Wien
Telefon: 01 / 501 47 21.
Abo-Service und Nachbestellungen:
Telefon: 06246 / 882 / 53 80

Leserpost

Eure Meinung ist uns wichtig! Wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. Das ist die Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt eine E-Mail an:
leserpost@screenfun.de

Hefte nachbestellen

Eine oder mehrere Ausgaben verpasst? Kein Problem! Jede SCREENFUN lässt sich nachbestellen, sobald sie zirka einen Monat vom Markt ist (solange der Vorrat reicht). Ruft beim Pressevertrieb Nord an, schickt ein Fax oder bestellt das Heft online nach:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Online-Bestellungen: www.hbv.de

Poster, Kurse & Gimmicks

Hat Dein kleiner Bruder Dein Poster zerfetzt? Willst Du Vorder- und Rückseite aufhängen? Wir schaffen Abhilfe:

Wenn Ihr einen an Euch selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickt, bekommt Ihr Euer Wunsch-Poster, Kurse oder Gimmicks, solange der Vorrat reicht.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

...mehr, mehr, mehr...

Wir verbessern und erweitern unser Service-Angebot ständig. Über Neuerungen informieren wir Euch regelmäßig auf den „Leserbriefe"-Seiten. Wer Fragen zu einem bestimmten Service hat oder zusätzliche Infos braucht, kann sich jederzeit per Post oder E-Mail an den Leserservice wenden.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Hilfe
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
E-Mail: leserpost@screenfun.de

Comic: Rolf Boyke

BRAVO SCREENFUN AKTION!

With Buzz in Love? Wer Buzz Lightyear und seine Freunde liebt, hat diesmal die Chance, eines von 3 „Toy Story 2"-Packages zu gewinnen. Wie Ihr bei der Verlosung mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 130. Aktionsschluss ist der 22.3.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Lara in Love?

Hat oder hatte Lara eigentlich einen Freund? Muss ich jetzt all meine gesammelten Lara-Sachen wegwerfen? Bitte nicht!
Marco, Korbach

Lieber Marco,
Auf Anfrage bei Eidos kam heraus, dass Lara noch nie einen Freund hatte. Zumindest hat sie ihren Programmierern nichts davon erzählt, aber wer erzählt seinen Eltern schon alles!



Neue Levels für alle!

Zu den Leserbriefen „Schaffe, schaffe, Level baue" und „Neue Helden gesucht" in der SCREENFUN 1/2000 habe ich eine Frage: Ist es eigentlich egal, welche Art von Spiel man auswählt – ob nun Autorennen oder Rollenspiel?
Michi, Wädenswil (Schweiz)

Lieber Michi,
beim Bauen neuer Levels bist Du in den meisten Fällen an den Editor des jeweiligen Spiels gebunden. Lara wird also nicht bei „Need for Speed" ins Auto steigen, auch wenn sie mit Sicherheit eine flotte Fahrerin wäre.

Ein empfehlenswerter Editor, bei dem Du die freie Wahl hast, herzustellen, was Du willst, ist das „Game Programming Starter Kit 3.0" (Macmillan Software), vertrieben von MediaGold (Goldbergstr. 6, 81479 München, Internet-Adresse: *www.mediagold.com*).

Für rund 80 Mark erhältst Du mit diesem Kit einen sehr umfangreichen Editor. Allerdings musst Du dafür Programmierkenntnisse besitzen. Völlige Einsteiger sind schnell überfordert.

Ich will im Internet gefunden werden!

Ich habe vor kurzem euren Homepage-Workshop zugeschickt bekommen. Jetzt interessiert mich noch, wie ich meine Homepage in den verschiedenen Suchmaschinen installieren kann.
Stephan, Hermannsburg

Lieber Stephan,
auf jeder Suchmaschine befindet sich ein Button, auf dem „URL hinzufügen" beziehungsweise „So schlagen Sie Ihre Web-Site vor" steht. Das wählst Du einfach an – wie's weitergeht, ist dann von Suchmaschine zu Suchmaschine verschieden. Es gibt auch so genannte Bots oder Hilfsprogramme, die Deine Page gleich in sehr viele Suchmaschinen eintragen.

DirectX für Spiele

Ich habe mir das Spiel „Rent A Hero" für PC gekauft. Auf der Packung stand, dass DirectX 6.0 benötigt wird, aber im Spiel enthalten ist. Was bedeutet DirectX?
Joanna, Hannover

Liebe Joanna,
DirectX ist eine Schnittstellen-Software, die diverse Hardware-Komponenten mit der Windows-Software verbindet. Problem: Einige Spiele laufen nur mit der neuesten Version, darum muss man sie vorher von der Spiele-CD installieren. Manchmal laufen alte Spiele dann aber nicht mehr – da hilft nur eine Installation der alten Version.

DirectX findest Du auch gratis im Internet bei Microsoft unter *www.eu.microsoft.com/downloads/*

Analog oder ISDN?

Ich habe vor, mich ins Internet einzuklinken. Welche Möglichkeiten gibt es da grundsätzlich, und ist ISDN wirklich so viel schneller?
Till, Boppard

Lieber Till,
Du hast die Wahl zwischen analog oder ISDN. Bei beiden kosten die Modems zwischen 100 und 200 Mark. Bei einem ISDN-Anschluss erhält man bis zu zehn Telefonnummern auf einem Anschluss. Der Vorteil: Du kannst gleichzeitig telefonieren und surfen – und schneller ist ISDN auch noch.

Ein ISDN-Anschluss kostet zwischen 46,40 Mark („Standard") und 56,69 Mark („300 Aktiv plus") im Monat plus eine einmalige Anschlussgebühr. Weitere Auskünfte erhältst Du bei der Telekom unter: (0800) 330 10 00.

Beachte aber: Wer sich einen ISDN-Anschluss zulegt, braucht ein ISDN-taugliches Modem. Und wenn Du auch analoge Telefone per ISDN-Anschluss benutzen willst, benötigst Du darüber hinaus einen Analog/Digital-Wandler für rund 100 Mark.

Fazit: ISDN ist in der Anschaffung teurer, spart aber durch mehr Speed beim Surfen Wartezeit und damit Geld.



Zwei, die man gerne fertig machen darf: Jesse und James aus dem Team Rocket

Girl oder Boy

Ich lese eure Zeitschrift sehr gerne, doch diesmal ist mir ein kleiner Fehler aufgefallen: In der Ausgabe 1/2000 heißt es unter dem Bild des Artikels „Pokémania weltweit" auf der Seite 14, es seien zwei Mädels. James ist aber ein Junge!
Christopher, Zeulenroda

Lieber Christopher,
Du hast vollkommen Recht, da haben wir den kleinen Unterschied übersehen, sorry: James aus dem „Team Rocket" ist definitiv ein Junge.

Wo ist der Steckplatz?

Ich interessiere mich für eine „Voodoo 3 3000 AGP"-Grafikkarte. Was heißt AGP und wo liegt der Unterschied zu PCI?
Daniel, München

Lieber Daniel,
sowohl die AGP-Steckplätze als auch die älteren PCI-Steckplätze befinden sich auf dem Motherboard des PC. Bisher ist der Großteil der Hardware ausschließlich PCI-kompatibel. Darum haben die meisten Boards mehrere PCI-Steckplätze, doch nur einen AGP-Slot. Schau also nach, ob sich auf Deinem Motherboard ein AGP-Slot befindet.



Hier sieht man einige PCI-Steckplätze und hinten, etwas versetzt, einen AGP-Slot

Kosten-Splitting beim Surfen

Es haben mehrere Menschen Zugriff auf meinen PC. Da ich bald einen Internet-Zugang bekomme, wollte ich fragen, ob es ein Programm gibt, das es ermöglicht, die Kosten der einzelnen Benutzer einzeln abzurechnen?
Stefan, Bühlertal

Lieber Stefan,
im Internet kannst Du verschiedene Programme unter der folgenden Adresse herunterladen: *www.tucows.de/time95.html* – beachte dabei bitte: Es sind Sharewareprogramme. Das ist Software, die Du innerhalb eines angegebenen Zeitraums nach Lust und Laune testen kannst, bevor Du Dich zur (kostenpflichtigen) Registrierung entschließt.

Mama „Sailor Moon"

Habt ihr die Autogramm-Adresse von Naoko Takeuchi, der Erfinderin von „Sailor Moon"?
Claudia, Dresden

Liebe Claudia,
schicke Deinen Autogrammwunsch an:
Ms. Naoko Takeuchi
c/o Nakayoshi
Henshuubu
Shishobako 91
Akasaka Yuubinkyoku
Tokyo
107-91 Japan

Falls Du weitere Infos über die „Sailor Moon"-Zeichnerin haben möchtest, wirst Du online fündig: *http://home.t-online.de/home/AKunow/naoko.htm*



Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!



Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 1/00: dem 2. Teil des Millennium-Jackpots und dem regulären Jackpot 1/00. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen. Auch diesmal findet Ihr im Jackpot wieder viele tolle Preise: Schaut auf Seite 130.

Millennium-Jackpot, 2. Teil

Stichwort „1" 1 Lula-Figur
Nico Haller, Dettingen

Stichwort „2" je 1 „South Park"-Videopack
Lukas Morcher, Berglen · Dominik Scholler, Umkirch

Stichwort „3" 1 „Shadow Man"-Figur
Laura Brandt, Kindsbach

Stichwort „4" 1 Paar Nike Golden Air Max
Sven Endruhn, Berlin

Stichwort „5" 1 „click!"-Laufwerk von iomega
Tobias Hornshaw, Essen

Stichwort „6" je 1 durchsichtiges Nintendo 64
Francisco Garcia-Sevilla, Vaihingen · Sandra Grotzky, Berlin · Sabrina Hartmannshenn, Kleeberg · Mario Lehmann, Delligsen · Stefan Vogt, Löhne · Pierre-Sophie Voß, Münster

Stichwort „7" je 1 Falcon Lightgun
Frank Ehrenreich, Ahausen · Christopher Kranz, Berlin · Matthias Peters, Helse · Eugen Schmidt, Düsseldorf · Uwe Zeger, Donzdorf

Stichwort „8" 1 Monitor „Vision Master Pro 450"
Steffen Löhrmann, Bargteheide

Stichwort „9" 1 Nintendo-64-Package
Sebastian Evrard, Bochum

Stichwort „10" je 1 „Dance Studio"
Maximilian Argyo, München · Karsten Duelli, Heidenfeld · Steffi Förster, Gramzow · Irina Harter, Rödermark · Dennis Jaskulka, Berlin · Stefanie Kühn, Sulzbach · David Laubsch, Kressbronn · Ansgar Lehmann, Blankenhagen · Benedikt Pota, Steinburg · Timo Rositzki, Hamburg

Stichwort „11" je 1 PUMA-Outfit
Dirk Frenzel, Hannover · Andreas Prandstätter, Schladen · Ralph Sommer, Adelheidsdorf

Stichwort „12" 1 Playstation-Koffer „Pro Carry Case" von Blaze
Tobias Herzig, Hohenmölzen

Stichwort „13" je 1 Paar PUMA-Sneakers „Okocha Indoo"
René Bänsch, Harxheim · Kornelia Berger, Chemnitz · Matthias Lull, Swisttal

Stichwort „14" 1 Dreamcast plus „Soul Calibur"
Paul Schumakov, Ulmen

Stichwort „15" je 1 Guillemot-Lenkrad
Theodor Koller, Kemnath · Pablo Mendez, Berlin · Andreas Reindl, Inzell · Christian Theel, Berlin

Stichwort „16" 1 Playstation im „Final Fantasy VIII"-Design
Kevin Ansu Yeboah, Weinstadt

Stichwort „17" 1 BRAVO-Handy
Matthias Albrecht, Berlin

Stichwort „18" je 1 „Tarzan"-PC-Spiel
Daniela Faulhammer, Geltendorf · Stephanie Grüneisl, Wörth · Andreas Kautz, Hanau · Matthias Linzer, Hallstadt · Rainer Peschke, Melle

Jackpot 1/00

Stichwort „Boots" je 1 Paar FILA-Boots
André Schmidt, Berlin · Laura Kindel, Ascheberg · Kelen Emmerich, Mosbach · Steven Greiner, Berlin · Horst Bosbach, Nürnberg

Stichwort „BrainBall" je 1 BrainBall · Aus Platzgründen können wir nicht alle 100 Gewinner nennen. Die Brainballs wurden ihnen bereits zugeschickt.

Stichwort „Charts 1" 1 Jahres-Spiele-Abo
Sebastian Seidel, Bestwig

Stichwort „Chartskarte" 1 Playstation + 3 Spiele
Benjamin Maier, Graben

Stichwort „Dino" je 1 „Dino Crisis"-Lösungsbuch · Stefan Bahn, Lutter · Erich Bauke, Emden · Stefan Böhm, Troisdorf · Wolfgang Franke, Hamm · Markus Gabriel, Weimar · Marc Gedig, Bochum · Alois Hofer, Meran/Südtirol · Thomas Kippe, Harbke · Martin Lukas, Gehaus · Andreas Seelen, Xanten

Stichwort „Figur" je 1 „Final Fantasy VIII"-Figur · Claudia Harms, Norden · Antje Hilgenfeld, Lehnitz · Elisabeth Hochstätter, München · Stephanie Keiner, Bad Vilbel · Simone Joachimsky, Sundern · Elisabeth Krause, Grambin · Sabrina Miersch, Angermünde · Thomas Preuße, Aschersleben · Mike Richter, Reichenbach · Holger Schumann, Iserlohn · Anita Spielvogel, Waldkraiburg · Martina Stadler, A-Mondsee · Norman Trescher, Waltershausen · Stefanie Tulka, Lampertheim · Sibylle Wägner, Erlangen

Stichwort „Green" je 2 „Green Lantern"-Comics · Martin Bauchrowitz, Münster · Sven Friedrichs, Hemeringen · Kai Hornemann, Bremerhaven · Sebastian Hüttel, Fürth · Nina Knies, Steinwiesen

Stichwort „Hydro Thunder" je 1 Sony Playstation · Michael Grieco, Schloß Holte · Thomas Lichtblau, Roolgau · Ulli Renz, Maroldsweisach · Simon Ritzinger, Grattersdorf · Max Wolters, Bonn

Stichwort „Lara" je 1 Lara-Figuren-Set · Diana Kulow, Weida · Mario Pfensig, Hechthausen · Steven Rost, Döbeln

Stichwort „Muppets" 33 Goodies zum Film
je 1 Soundtrack: Nathalie Baric, Adelberg · Hannah Feldmann, Düsseldorf · Michael Finkbeiner, Ottenhöfen · Janina Frank, Syke · Kai Freitag, Montabaur · Lenhart Gerritschen, Emmerich · Sabine Gogolok, Hagen · Mario Keck, Mutlangen · Judith Kreuter, Mannheim · Stefan Krüger, Bochum · Annemarie Lüschow, Pennigsehl · Christopher Müller, Dormagen · Thomas Rabenstein, Paderborn · Tillmann Reichert, Pansdorf · Marco Sander, Zweibrücken · Dirk Schaeffer, Oyten · Tanja Schörmer, Neudrossenfeld · Stefanie Steuer, Burg · Christian Völkel, Erndtebrück · Marius Zöllkau, Dortmund ·
Je 1 Wolldecke: Sebastian Kramer, Bargstedt · Andy Soydt, Peitz · Daniel Tme, Eisenach
Je 2 Freikarten: Verona Blank, Otterndorf · Kristin Dynea, Hakenstedt · Oliver Haberger, Pöttmes · Peter Kretschmar, Dorsten · Patrick Lau, Itzehoe · Kevin Metz, Frankenhausen · Sascha Pape, Brilon · Ute Rösch, Veitshöchheim · Julian Seitner, München · Doris Zimmermann, Werneuchen

Stichwort „Snow" 1 Snow-Pack Lukas Knop, Morbach

Stichwort „Sound" je 1 „FF VIII"-Soundtrack
Guy Boeniger, CH-Grüningen · Harald Wotsch, Filderstadt

Stichwort „Speicher" je 1 Dexdrive & Memory Card
Edmund Böhm, Seevetal · Alexander Bursch, Hennef · Christian Huhn, Schlüchtern

Stichwort „Spiele-PC" je 1 Multimedia-Spiele-PC
Per Bemmann, Schwarme · Danny Calliari, Nürnberg · Patrick Fiedel, Großkrotzenburg

Stichwort „Watch" je 1 Handy-Watch
Stefan Feldmann, Norden · Karsten Kittler, Wilschett · Herta Loesch, Isny

Stichwort „November" 1 SCREENFUN-Jahresabo 2000 plus 12 Spiele eigener Wahl
Thomas Wasser, Hamburg



VORSCHAU

BRAVO SCREENFUN





Klein, gelb, erfolgreich: Pokémon im Kino · Timing ist gefragt: „Beatmania"

75 Minuten ungetrübter Monster-Spaß: Pikachu und seine Freunde im „Pokémon – Der Film" • Kickt gut: die europäische „Beatmania"-Version für Playstation-DJs • Für PC erwarten wir „Daikatana" und „Deus X" • Dreamcast-Besitzer, aufgepasst: „Sega GT" rauscht an!

Das Heft 4/00 erscheint am 22.3.2000

Seite 98

3 x Multimedia-Spiele-PC

Zusammen mit AK Datentechnik verlost SCREENFUN drei komplett ausgestattete Spiele-Computer für Riesenspaß am Screen. Alles drin und dran ist vom Feinsten: 17-Zoll-LG-Monitor, Pentium III 450 mit 64 MByte RAM, Riva-TNT-Karte, 10-GByte-Festplatte, 40fach-CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte.

TEL: (0190) 669 866 02
Stichwort „Spiele-PC"



BRAVO SCREENFUN AKTION!

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann eine Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 669 866 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 3/2000 ist der 22.3.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 102

5 x CD „XX-Large Re Loop"

In dieser CD für PC und Macintosh stecken 1000 professionelle Drumloop-Samples. Die einzelnen Stücke kannst Du frei kombinieren und verändern.



TEL: (0190) 669 866 03 · Stichwort „Drum"

Seite 6

1 x Lenkrad „MadCatz Andretti Wheel"

Mario Andretti, der weltberühmte Rennfahrer, stand Pate für dieses Lenkrad, mit dem ein Glückspilz am PC richtig Gas geben und bremsen kann – mit Metallpedal-Set.

TEL: (0190) 669 866 04 · Stichwort „Speed"

Seite 128

3 x „Toy Story 2"-Package

Freunde von Buzz und Woody, aufgepasst: Drei glückliche Gewinner erhalten jeweils eine große und kleine Buzz-Lightyear-Figur und das Buch zum Kinofilm.

TEL: (0190) 669 866 05 · Stichwort „Toy"

Seite 124

5 x Playstation

„GT 2" und Co. auf der eigenen Konsole daddeln? Wir verlosen fünf Playstations unter allen, die das Fun-Rätsel richtig lösen.

TEL: (0190) 669 866 06 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels auf Seite 124

Seite 11

3 x Joystick „Logic3 Hurricane" für PC

Für alle, die liebend gern Flugsimulationen am PC spielen, haben wir das richtige Werkzeug. Der „Hurricane" steht fest auf dem Tisch und bietet vier programmierbare Feuerknöpfe.

TEL: (0190) 669 866 07· Stichwort „Stick"

Seite 34

1 Paar Skiboards „fatty" von K2



Skiboarding heißt der neueste Trend. Willst Du mit fettem Speed durch den Schnee boarden? Wir verlosen dazu 1 Paar 89 cm lange „fatty"-Bretter inklusive Clicker-Bindung.

TEL: (0190) 669 866 09 · Stichwort „Schnee"

Seite 97

1 x MP3-Player von Samsung „YP-E32S"

Der „Yepp" gehört zu den kleinsten MP3-Playern. Seine Vorteile: integriertes Mikro und schnelle Übertragungszeit. Einer kann ihn gewinnen!

TEL: (0190) 669 866 10 · Stichwort „MP3"

Seite 18

1 x Jahres-Spiele-Abo

Unter allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, verlosen wir 1 Jahres-Abo mit monatlich einem Spiel Eurer Wahl. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Charts 3"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluss ist der 22.3.2000.

Seite 8

1 x Elmeg-ISDN-Adapter „WIZ@RD-USB"

„Plug&Play" verspricht der formschön designte Multifunktions-Terminaladapter für Deinen PC durch einfache Installationsabläufe, USB-Schnittstelle und eine sehr bedienerfreundliche Handhabung.

TEL: (0190) 669 866 08 · Stichwort „Online"

Seite 11



3 x Microsoft „Game Pad Pro"

Der Acht-Wege-Controller für Mac und PC (mit USB-Schnittstelle) lässt sich zwischen analog und digital umschalten.

TEL: (0190) 669 866 11 · Stichwort „Pad"

Seite 4

1 x Pokémon-Package

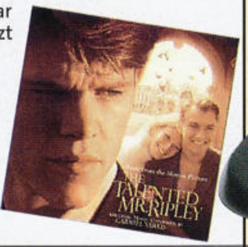
Wir verlosen eine Komplett-Ausrüstung zur Monster-Jagd: Game Boy Color, rote und blaue Edition, Spieleberater, Link-Kabel und Pikachu-Pedometer.

TEL: (0190) 669 866 12 · Stichwort „Pokémon"

Seite 112

5 x Buch und 5 x Soundtrack zu „Der talentierte Mr. Ripley"

Am 17. Februar im Kino – jetzt im Jackpot! Fünf Bücher und Soundtracks zum Thriller mit Matt Damon und Gwyneth Paltrow.



TEL: (0190) 669 866 13 · Stichwort „Ripley"

Seite 12

1 x Panther XL-Joystick

Action pur am PC und Mac mit dem Raubtier-Joystick von MadCatz, der sich auf Deinen Tisch schmiegt wie ein Panther. Mit 17 programmierbaren Tasten und Trackball ist er für nahezu jeden Spieler-Typ geeignet.



TEL: (0190) 669 866 14 · Stichwort „Panther"

Seite 108

5 x Buch und 5 x Soundtrack zu „Sleepy Hollow"

Für den Thrill danach: Fünf Soundtracks sowie fünf Bücher bringen den Gruselstreifen mit Johnny Depp und Christina Ricci in die Bude.



TEL: (0190) 669 866 15 · Stichwort „Sleepy"

TEL = Aktions-Telefonnummer